

2 CDS

Joc full **Heroes of Might & Magic II - The Succession Wars**

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Martie 2002



Medal of Honor **Allied Assault**

Tensiunea războiului la cote **maxime!**

IGI2 - Covert Strike

Preview al unui FPS tactic de excepție

Gothic

Genul **RPG** aspiră la excelență

**JOC
FULL!!**



Eroi și lupte epice,
aventură și magie
în cel mai bun
TBS clasic.
LEVEL ONLY!



**CÂȘTIGĂ
4
PREMII TARI!**

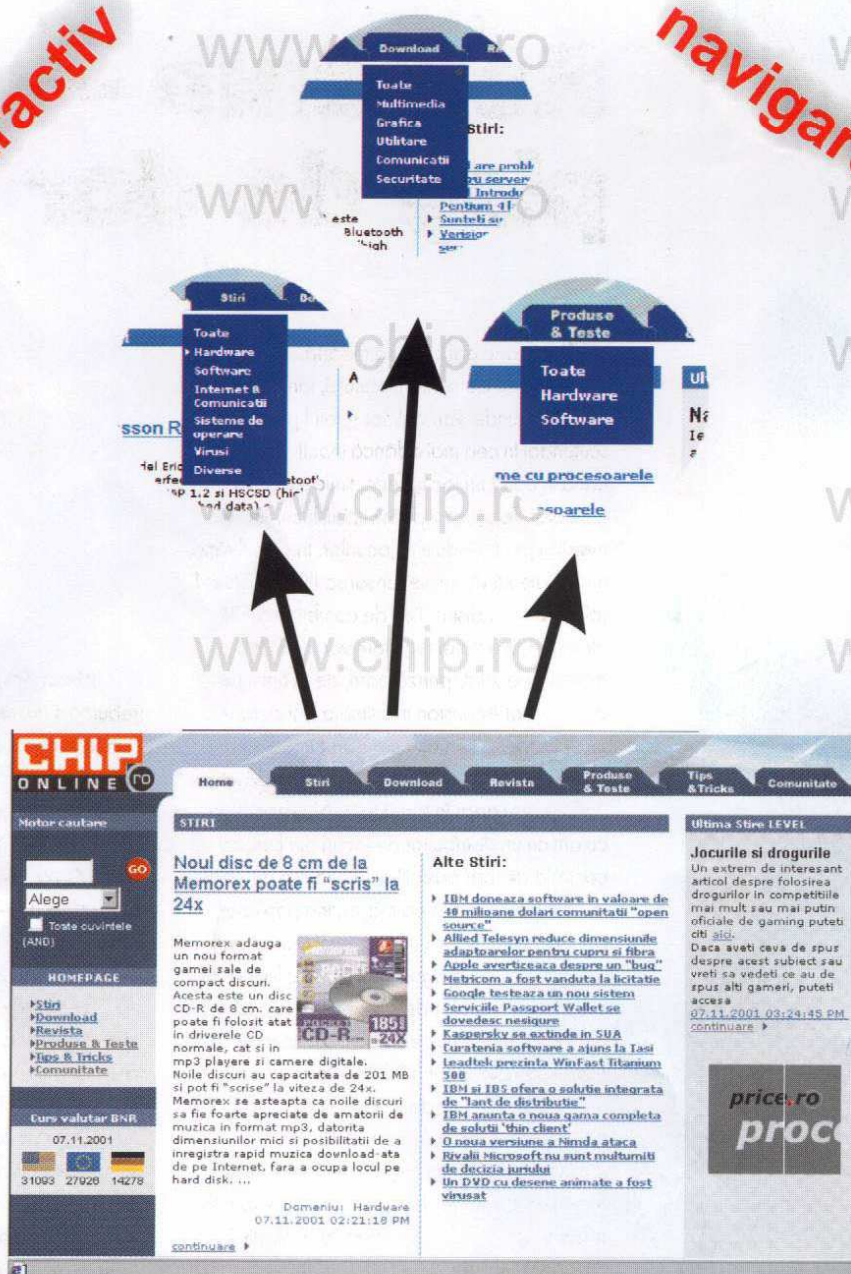
~~115.000 lei~~
98.000 lei

DEMOS DISCIPLES II: DARK PROPHECY • MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT • MOTORACER 3 • NOLIMITS COASTER • WORMS BLAST
FILME HAEGEMONIA • HITMAN 2 • JEDI KNIGHT 2 • SEA DOGS 2 **IMAGINI** IGI 2 • MIGHT AND MAGIC IX • DIVINE DIVINITY
PATCH HOMM II 1.3 • GOTHIC 1.08 • SOUL REAVER 2 1.02 **UTILITARE** ACDSEE 4.0 • MIRC 6.01 • WIN COMMANDER 4.54 • WINRAR 2.90

T.P.
POSTA ROMANA
Nr. 103/DO/009/2002
Valabil -2002-
INFADRES COMBINAT

design atractiv

navigare facilă



site-ul tău de legătură cu lumea
tehnologiei informațiilor și comunicațiilor

România — play de dor

Februarie pare o lună moartă... Sărbătorile sunt de domeniul trecutului, lansările furibunde s-au calmat și totul pare să se fi scufundat în cea mai adâncă inactivitate. Din când în când un joc își face, timid, apariția și cam atât. Totuși, mai puțin vizibil, lucrurile se mișcă și pentru industria jocurilor. În primul rând, nu trebuie să uităm de lansarea lui GeForce 4 (alți bani, altă distracție), de combinația ATI-Hercules, ale cărei rezultate vor fi, probabil, mai mult decât surprinzătoare, de avântul pe care l-a luat Activision în ultimele luni și, nu în ultimul rând, de situația din România. Se poate observa cum tot mai multe magazine de tip cash&carry apar în toată țara. Nu demult discutăm cu un distribuitor de jocuri din Europa centrală despre posibilitățile enorme pe care le deschide asemenea magazine pentru a oferi cele mai noi jocuri la prețuri acceptabile. Cu alte cuvinte, magazine de acest fel permit accesul milioanei de oameni la piața jocurilor. Pentru moment, cele mai multe standuri dedicate jocurilor pentru PC sau console seamănă cu unul, cel mult două rafturi de bibliotecă și nici acelea prea aglomerate. Țin minte cum, în Londra, în gara Paddington, am intrat într-un magazin foarte modest, dar în care se îngrămădeau pe zece rafturi toate jocurile de PC și PS2 apărute atunci. Repet, asta era într-un magazin, în gară. Pornind de aici, e foarte ușor să deduci cum merge de fapt industria jocurilor pe meleaguri apusene. La noi însă, ideea de a te duce în piață pentru un joc e atât de bine înfiptă în mințile oamenilor, încât orice încercare de a porni o afacere legală de distribuție pare o ciudățenie. Totuși, avem și noi distribuitorii noștri: Best, Monosii, Ubi Soft și, trebuie să recunoaștem, nu ar fi deloc rău dacă lista s-ar extinde.

Ideea de a cumpăra jocuri produse legal trebuie să ne intre o dată și-o dată în cap (așa cum, cei drept, trebuie să ne intre și banii în buzunar).

Ideea de a cumpăra jocuri produse legal trebuie să ne intre o dată și-o dată în cap (așa cum, cei drept, trebuie să ne intre și banii în buzunar). Dacă refuzăm să luăm poziție în fața pirateriei, vom ajunge până la urmă la știri pe CNN, cum s-a întâmplat și în China sau în Hong Kong. Îmi aduc aminte un reportaj, filmat cu o cameră ascunsă într-o geantă, despre un adevărat super market cu mai multe etaje din Hong Kong unde se vând exclusiv jocuri și software pirat (la prețuri absolut derizorii), dar nu în carcase second-hand cu label tipărit alb-negru la imprimanta „micului afacerist”, ci frumos, în cutie, cu manual tradus în chineză etc.

Oare concluzia este „Ferițiți cei din Hong Kong, căci ei trăiesc în paradisul utilizatorului de PC?” Da, în condițiile în care intri în „magazin” în timp ce băieți tunși scurt te scrutează nu foarte amabil cu automatele în mâini și chiar te percheziționează.

În fond, depinde și de noi dacă vom ajunge în asemenea postură, ca țară. Până la o eventuală „resurrecție”, să nu ne mire dacă aproape toate firmele mari de jocuri plasează România pe lista vânzărilor legale undeva între Uganda și Trinidad & Tobago.

Mike



DEMO

Disciples II - Dark Prophecy
Medal of Honor - Allied Assault
MotoRacer 3
NoLimits Coaster
Ricochet
Worms Blast

EXTRA

Drivere
Detonator 23.11

MODs
Poke646 1.0
Hărți pentru Heroes of Might and Magic II
- The Succession Wars

Patch
Gothic 1.08
Heroes of Might and Magic II 1.3
Shadow Force - Razor Unit 1.1
Soul Reaver 2 1.02

Screensavers
Fire Magic!
2000th FireStorm (Millenium Edition)
SeaStorm 3D

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru

Wallpapers

Disciples II - Dark Prophecy
The Elder Scrolls III - Morrowind
Poke646

MEDIA

Filme

Haegemonia
Hitman 2 - Silent Assassin
Jedi Knight 2 - Jedi Outcast
Sea Dogs 2

Imagini

Divine Divinity
IGI 2 - Covert Strike
Might and Magic IX

UTILITARE

ACDSee 4.0
BitDefender
IfranView 3.61
Micro DVD 1.2
mIRC 6.01
OpenDivX 4.12
QuickTime 5
WinAmp 2.78
Windows Commander 4.54
WinRar 2.90

funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kasperky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CUPRINS MARTIE 2002

Știri 6

Nouăți din industrie

Preview

IGI 2 - Covert Strike 12
Continuarea unui FPS tactic de excepție

Divine Divinity 14
RPG ce cochetează cu artisticul

Curse - Eye of Isis 16
Blestemele egiptene nu-ți dau pace

Might and Magic IX 18
Faimoasa serie RPG revine în scenă

Review

S.W.I.N.E. 20
RTS porcino-iepuresc

Soul Reaver II 22
Jocul cu o intrigă de neegalat

Trainz 24
Luați un taxi, altfel pierdeți trenul!

Gothic 26
Calitatea născută din complexitate

Evil Twin 29
Unii copii nu sunt cumiți...

IL2 Sturmovik 30
Zbor triumfal în onoarea Rusiei sovietice

Monopoly Tycoon 35
Despre afaceri, bani, putere, Monopoly

Harry Potter și Piatra Filozofală 36
După film, iată și jocul

Disciples II: Dark Prophecy 38
Un concurent serios al seriei Heroes

The Shadow of Zorro 41
Un Z pe fiecare monitor

Medal of Honor - Allied Assault 42
WWII și Saving Private Ryan într-un
excelent FPS de război

Hattrick 46
Fotbal, gratis, chiar și pe dial-Up

Classic Game Collection

Heroes of Might and Magic II 48
Luna aceasta, varianta FULL a unuia din
cele mai bune TBS-uri apărute vreodată.
LEVEL only!

Walkthrough

Medal of Honor - Allied Assault 56
Sniper's Last Stand - indicații pentru o
misiune dură

Game Universe

Ghinea's Game Universe 54
Marius Ghinea privit în joacă

MODs

Poke646 + MODs news 58
Continuarea lui Half-Life?

Multimedia

Alice in Wonderland 60
Rainbow Fish 61

Console

Onimusha 62
Japonia mitică - țărâm de RPG

Lifestyle

Filme 64
Resident Evil
Simpatico
Patch 65

Hardware

66
Kodak DVC325 Digital Videocam
Microsoft Wireless
IntelliMouse Explorer
GeForce 3 Ti la puterea a 2-a
Yamaha CDRW 3200

Get Mobile! 71
O nouă rubrică dedicată telefoniei
mobile
Nokia 5210
CommuniCam MCA-10
Mobile Camera

Troubleshooting 73
Câte necazuri, atâtea soluții

Game of the Year

74
Premiile cititorilor și ale redacției LEVEL
acordate celor mai bune jocuri
ale anului 2001

Chatroom

78
Se răspunde întrebărilor adresate
redactorilor

Mortal Kombat: Deadly Alliance - Midway Games

Seria Mortal Kombat se pregătește pentru o relansare cu MK: Deadly Alliance pentru Xbox, Nintendo GameCube și GameBoy Advance, deși nici o versiune pentru PC nu este exclusă. Jocul va folosi un engine grafic cu totul nou, care promite să îi mulțumească atât pe fanii mai vechi ai seriei, cât și pe iubitorii de jocuri de ultimă generație. În cea mai bună tradiție MK, Mortal Kombat: Deadly Alliance va oferi jucătorilor luptă corp la corp și arme speciale, mișcări secrete, combo-uri și fatalities noi. Mortal Kombat a produs, de la prima apariție în 1992, venituri ce depășesc 1,5 miliarde USD, prin jocuri, filme, muzică, jucării și alte produse. Jocurile Mortal Kombat s-au vândut în mai mult de 19 milioane de exemplare, ceea ce face ca seria MK să intre în topul celor mai bine vândute jocuri din



istorie. Toate personajele arhicunoscute (Liu Kang, Sonya, Raiden, Sub-Zero etc.) vor fi pre-

zente, alături de multe altele create special pentru Mortal Kombat: Deadly Alliance.

Lansare GeForce4...

În mod clar, cel mai important eveniment al acestei luni este lansarea mult așteptatului chipset grafic GeForce4. Acesta vine cu noi „sortimente”: GeForce4 Ti 4600 și 4400, GeForce4 MX 460, 440 și 420, la care se mai adaugă și GeForce4 440 Go și 420 Go pentru segmentul de mobile (laptop-uri). Conform spuselor celor de la NVIDIA, GeForce4 Ti este capabil de a randa și genera geometrii foarte complexe și animație. Cu ajutorul engine-ului nfiniteFX au fost dezvoltate tehnicile de antialiasing și nView multidisplay. GeForce 4 Ti oferă utilizatorilor o tehnologie radicală, cu rolul de a crea spații și efecte vizuale dintre cele mai veridice, atingând uneori calitate fotografică. Bineînțeles, segmentul de piață interesat de o asemenea placă este compus în special din gameri.



Icewind Dale II - Black Isle Studios

Divizia RPG a corporației Interplay Entertainment, Black Isle Studios (seria Fallout, Planescape: Tournament), a anunțat că în prezent lucrează la un sequel al faimosului Icewind Dale, sequel ce urmează a fi distribuit în America de Nord de Vivendi Universal Games, începând cu data de 28 mai 2002. Icewind Dale II oferă fanilor genului o nouă experiență

de „dungeon crawl” clasic, creată pe baza licenței Dungeons & Dragons, obținută de la Wizards of the Coast. Seria Icewind Dale are la bază seria de cărți a autorului R.A. Salvatore (New York Times). IDII va oferi jucătorilor monștri, vrăji și noi teritorii neexplorate, toate plasate în Forgotten Realms. Printre cele 50 de vrăji noi oferite de IDII se numără Executioner's

Eyes și Aegis, ceea ce ridică numărul vrăjilor din seria Icewind Dale la peste 300. Acțiunea din IDII se petrece la o generație după evenimentele din Icewind Dale, când o nouă amenințare se abate dinspre Nord. Jucătorul se află pentru început în postura de apărător al Targosului și, de aici, evenimentele se precipită pe măsură ce Icewind Dale este din nou cuprinsă de război. Icewind Dale II folosește BioWare Infinity Engine, dar modificat substanțial.

flash

Beta-test Warcraft III

După cum probabil știți, în urmă cu ceva timp s-au făcut selecțiile pentru beta-testeri la Warcraft III, dar, din păcate, acestea au fost doar pentru Statele Unite. Din cei 100 000 de înscrși au fost selectați aleator 5000 de norocoși. Aceștia vor avea posibilitatea să joace Warcraft III doar pe serverele Battle.net, deoarece versiunea beta nu conține modul singleplayer, multiplayer LAN, editorul de campanii, filmele și facilitățile de salvare. Scopul declarat al beta-test-ului este acela de testare a funcționalității în modul Massive Multiplayer.

flash

Hidden&Dangerous Deluxe

Lonely Cat Games a anunțat că este pe cale de a da undă verde lui Hidden& Dangerous Deluxe, deoarece procesul de definitivare se apropie de sfârșit.

Această versiune este adaptată pentru a rula atât sub Windows 2000 cât și XP, folosind din plin noile avantaje oferite de DirectX 8.1. De asemenea, jocul are engine-ul 3D optimizat pentru a rula și profita de facilitățile 3D ale plăcilor video de ultimă generație. Nu a fost oferită publicității o dată sigură de lansare.

flash

Lansare Day of Defeat 2.0

Mult așteptatul update al lui Day of Defeat a fost în fine lansat și aduce o serie de noutăți la capitolele modele, arme, hărți, precum și pentru coloana sonoră.

Cei 187 de mega de download au fost întâi lansați pentru varianta de Linux și mai târziu pentru platforma Win32. Nu se știe exact cum va fi primit acest update, mai ales din cauza lansărilor de curând ale lui Medal of Honor și Return to Castle Wolfenstein. Update-ul se poate găsi la adresa www.dayofdefeatmod.com.



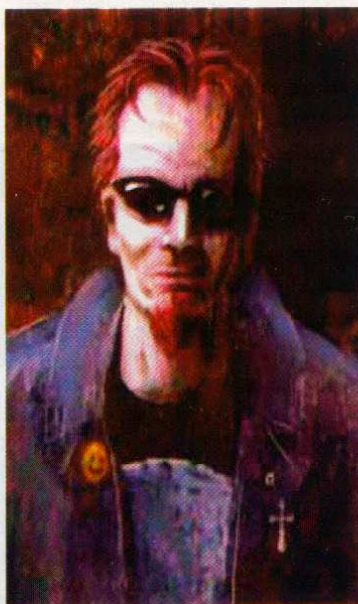
TOCA Race Driver - Codemasters

Seria simulatoarelor auto produse de Codemasters ce aparțin categoriei TOCA a înregistrat un succes notabil pe parcursul timpului. Acum se află pe linia de producție TOCA Race Driver, care urmează a fi lansat pe Xbox, PS2 și, desigur, PC. Jocul va conține 42 de mașini, 38 de trasee internaționale și 13 campionate (printre care British Touring Car Championship - Mare Britanie, DTM Championship - Germania și AVESCO V8 Supercar Shell Championship - Australia), toate fidele realității. TOCA Race Driver devine astfel jocul cu cele mai multe trasee creat vreodată, după cum este și unul din cele mai costisitoare titluri aparținând genului simulatoarelor auto sportive, deoarece costurile de producție sunt estimate la nu mai puțin de 3 milioane de lire sterline (aprox. 4,3 milioane USD), iar echipa de producție are în componență 45 de membri. Engine-ul va permite avariarea și chiar distrugerea mașinilor în modul poate cel mai veridic întâlnit până acum la un simulator auto.

Final Fantasy X International - Square Electronic Arts

Odată cu lansarea lui Final Fantasy X International în Japonia pe 31 ianuarie 2002, seria Final Fantasy, a cărei importanță a copleșit amputarea în 1997 cu Final Fantasy VII, primul joc al seriei convertit pentru PC, a atins 38 de milioane de jocuri vândute, un adevărat record și o victorie completă a celor de la Square Electronic Arts. Final Fantasy X a fost lansat în America de Nord pe 18 decembrie 2001 și în Japonia pe 19 iulie 2001, unde, în primele patru zile de la lansare, s-au vândut 90% din cele 2,14 milioane de unități livrate. Versiunea de FF X

International conține voice-over-uri în engleză și îmbunătățiri față de prima versiune, printre care se numără un nou Sphere Board, noi bătălii cu boss-i și mici perfecționări ale gameplay-ului. Grafica jocului și secvențele cinematice au permis producătorilor să utilizeze puterea oferită de PS2 la maxim. Noul engine permite ca luptele să aibă loc în locațiile explorate, fără nici o tranziție între moduri, ceea ce nu era posibil până acum.



Postal 2 - Running With Scissors

Producător cu sediul în Arizona, Running With Scissors, a anunțat Postal 2, urmarea binecunoscutului, dar controversatului action game din 1997. Dacă la acea vreme Postal oferea o perspectivă izometrică, noul joc va folosi engine-ul Unreal Warfare (Epic) și va fi jucat la persoana I. Îmbunătățirile față de primul Postal vor fi, evident, numeroase, și vor include un storyline mai bine dezvoltat, grafică mult mai bună, un mod de joc în multi-

player și suport pentru MOD-urile create de utilizatori. Jucătorii vor avea rolul unui tip care încalcă orice normă morală sau socială în timp ce merge în oraș să își cumpere lapte. Jocul va fi extrem de violent și nu este recomandat copiilor. Pentru moment, nu este cunoscut numele nici unui posibil distribuitor pentru Postal 2, după cum nu este cunoscută nici data lansării. Informații suplimentare pot fi obținute la site-ul oficial deschis de Running With Scissors: gopostal.com

flash

Cel mai bine vândut joc

Topul vânzărilor din ultima vreme îl are ca fruntaș pe Medal of Honor, iar în rest arată cam așa:

1. Medal of Honor: Allied Assault - Electronic Arts
2. Harry Potter & The Sorcerer's Stone - Electronic Arts
3. The Sims: Hot Date Expansion - Electronic Arts
4. The Sims - Electronic Arts
5. Return To Castle Wolfenstein - Activision
6. Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment

7. Zoo Tycoon - Microsoft
8. Civilization 3 - Infogrames Entertainment
9. Backyard Basketball - Infogrames Entertainment

StarCraft 2

După o perioadă de lungi speculații, Blizzard a anunțat în fine că Starcraft 2 se află pe lista jocurilor la care se va lucra într-un viitor nu foarte îndepărtat. Data când acest joc va intra în linia de producție nu se cunoaște cu exactitate, deoarece pe moment distribuitorii sunt ocupați cu pregătirile pentru lansarea lui Warcraft III. Sperăm că acest lucru se va întâmpla cât mai curând.

flash

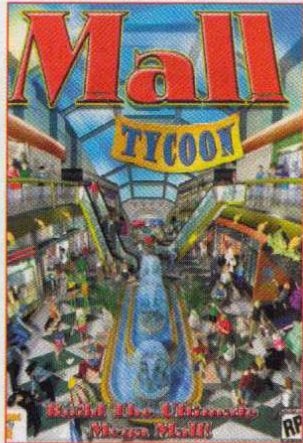
Afacerile prosperă

Se pare că lumea jocurilor capătă pe an ce trece o extindere din ce în ce mai mare. Acest lucru este în primul rând evidențiat de ultimele cifre furnizate de către economiști în legătură cu profiturile realizate în industria jocurilor în ultimul an.

Asfel se observă o creștere cu peste 43% a nivelului profiturilor, în cazul particular al SUA de la 6,6 miliarde USD în 2000 la 9,4 miliarde USD în 2001. Motivul principal al acestei creșteri se bănuiește că ar fi legat de lansările de anul trecut ale celor trei platforme: Xbox, GameCube și Game Boy Advance.

Mall Tycoon - Take Two Interactive

Unul dintre simulatoarele de tip tycoon îndelung aşteptate de către pasionaţii de strategie economică a fost şi Mall Tycoon. Spun „a fost” pentru că, datorită lui Take Two Interactive şi Holistic Design, tocmai a fost lansat pe piaţă. Aşa că este timpul să vă orientaţi spre a construi şi administra tipul de magazin pe care vi-lăţi doriţi din totdeauna, plecând de la banalul



chioşc de ziare până la adevărate supermarketuri. Jocul oferă 15 scenarii fixe, iar numărul de produse care vor fi comercializate se apropie de 60. Veţi putea aplica tot felul de strategii de piaţă organizând promoţii sezoniere de Crăciun, Paşte, Halloween, prezentări de modă, concerte rock şi altele, cam de 20 de ori pe an. Dar nu uitaţi, orice magazin are nevoie de protecţie, aşa că trebuie să angajaţi agenţi de securitate. „Cu timpul aceştia devin upgrade-abili la roboţi de securitate, ceea ce vă va furniza soldatul perfect, fără sentimente sau conştiinţă. Evident, dacă fondurile vă permit, veţi putea echipa o trupă de cercetători care să studieze noi produse cu care să spargeţi piaţa, spre disperarea celorlalţi prăvălişti. Grafica este 3D, cu diferite niveluri de zoom, rotaţie de cameră la peste 360 grade etc.



Tropico: Paradise Islands - Gathering of Developers

„Celebru simulador de paradis tropical, Tropico, are acum un expansion pack care vine cu o serie de modificări şi adăugiri pentru a satisface poftele tuturor acelor care au stat cu paharul de marguerita şi mouse-ul în mână atâtea vreme. Spun asta pentru că tocmai a fost lansat şi îl puteţi cumpăra dacă doriţi sau puteţi. Noutăţile cu care acest add-on vine sunt legate de majoritatea sferelor de activitate din cadrul insulei, inclusiv cel politic. Astfel, veţi dispune de peste o duzină de clădiri noi, printre care se află şi Casa Memorială El Presidente, Fort Colonial şi un magazin Duty Shop. De asemenea, nu vor lipsi nici noile

personaje, în special turişti de genul „Eco-Tourist” şi „Spring Break Tourist”, fiecare cu pretenţiile lui. Astfel, pentru a atrage şi a satisface cât mai mulţi eco-turişti veţi putea construi ceva de genul „World Geographic Special”. Nici El Presidente nu a fost uitat, căci a primit noi prerogative care îl fac mai puternic decât legea, lucru ce a dus, inevitabil, la crearea unei instituţii mai puternice pentru asigurarea securităţii personale. A mai fost adăugată încă aproximativ o oră de muzică aparţinând aceluiaşi compozitor, Daniel Lindt, care a primit premiul Game Spot pentru cea mai bună coloană sonoră pentru un joc (Tropico) - ediţia 2001.

Men in Black 2: Alien Escape-Infogrames

Debutul celui de al doilea film din seria cu acelaşi nume va fi probabil umbrit de lansarea senzaţională a variantei pentru PS2 a jocului cu acelaşi nume. Cei doi oameni în „lipsa stimulării vizuale” vor avea o nouă sarcină de dus la capăt, dificultatea ei constând în faptul că trebuie rezolvată mult sub nouă luni. Probabil că nici vouă nu vi pare absurd să găseşti o închisoare de extraterestri undeva pe fundul oceanului, aşa că ce mai contează dacă asta este po-

vestea sau nu? Cert este faptul că veţi fi înarmaţi până-n dinţi cu Jay Athletic rapid vorbitor, Kay Flesh-căitarmeştie-tot şi toate armele din originalul film umoristic, adică pistolul J2, Pulsar Blaster şi Arquillian Arm Canon, pe lângă aditionalul Neuralyser. Să nu vă faceţi probleme, pentru că celebrii ha-ha ha Manitoba, băutori de cafea şi fumători de Marlboro nu vor lipsi, deoarece jocul trebuie să se vândă. Jocul va fi împărţit în cinci episoade împărţite la rândul lor în niveluri... şi atât. Infogrames a anunţat aselenizarea jocului pe piaţă în perioada dintre primăvară şi toamnă.



flash

Multe zerouri pentru NVIDIA

NVIDIA a ajuns până în acest moment la surprinzătoarea sumă de 100 de milioane de chipset-uri video vândute. În acest „jubileu” sunt incluse şi cele de generaţie mai „veche” şi anume categoria procesoarelor grafice NV1, Riva128/ZX şi TNT2, dar şi cele mai proaspetele GeForce, GeForce2/MX şi GeForce3.

Aceste cifre sunt oferite de către staff-ul NVIDIA. În acest moment toată lumea este cu ochii pe ATI, în aşteptarea unei „voci oficiale” şi din partea acestora în legătură cu vânzările de chipset-uri.

flash

Nintendo îl adoptă pe Sonic

Preşedintele Nintendo of America, Tatsumi Kimishima şi Mario, binecunoscutul personaj Nintendo, l-au primit cu braţele deschise pe Sonic the Hedgehog la sediul Nintendo din Redmond, Washington. Pe 11 şi 12 februarie, Sonic (Sega) şi-a făcut pentru prima dată apariţia pe Nintendo GameCube şi Game Boy Advance. Jocurile Sonic sunt, de altfel, primele din Statele Unite care folosesc avantajele oferite de noul cablu care poate conecta un Nintendo GameCube cu un Nintendo Game Boy Advance, permiţând jucătorilor să transfere date între cele două sisteme.

flash

Lynda Carter „joacă” în Morrowind

Bethesda Softworks a anunţat că actriţa Lynda Carter, binecunoscută fanilor din serialul de televiziune Wonder Woman, a acceptat să lucreze la voice-over-urile din viitorul RPG The Elder Scrolls III: Morrowind. Carter a semnat un contract prin care se obligă să „dea glas” personajelor feminine ale rasei Nords, una din cele care populează jocul. Morrowind este programat pentru lansare în această primăvară şi este un RPG dedicat exclusiv jocului în singleplayer, cu o grafică absolut impresionantă şi cu o suprafaţă a lumii virtuale ce rivalizează cu aria unei ţări de mărime medie.

Serious Sam: Second Encounter - Gathering of Developers

Mult așteptatul sequel al lui Serious Sam a fost lansat, aducând cu el o continuare a poveștii și o serie de îmbunătățiri care vor face deliciul majorității celor care au gustat prima



parte. După ce, plin de succes, a reușit să învingă ciudatele armate din Egipt ale lui Mental și a plecat cu barca spațială, Serious Sam se trezește brusc pe undeva prin America de sud, unde trebuie să lupte din nou cu aceleași forțe și încă vreo câteva noi și, cumva, să găsească o cale prin care să-l distrugă pe însuși Mentalul Șef. Cea mai importantă adăugire, după spusele producătorilor, este modul multiplayer, în care veți putea să luptați cooperativ pentru a distruge milioane de creaturi și altele. În rest se pot enumera vreo șapte creaturi noi, 20 de hărți de multiplayer, 12 niveluri de singleplayer și 15 de multiplayer deathmatch sau scorematch, trei arme noi - Flametower, Sniper Rifle și Chainsaw și patru „puteri”: Serious Speed, Serious Damage, Invulnerability și Invisibility. Vă doresc un sejur plăcut în America de Sud.

Command & Conquer Renegade - Westwood

Nu, nu, nu s-a lansat încă, așa că va trebui să mai aveți un pic de răbdare pe care o puteți întreține cu noul demo multiplayer care a fost lansat de către Westwood Studios. Din păcate, s-a lansat un pic mai târziu de cât trebuia și nu am avut posibilitatea să-l includem pe CD-ul LEVEL de luna aceasta. Demo-ul conține o hartă de multiplayer pe care veți profita de toate cele 28 de personaje, 23 de arme și 11 vehicule prezente în versiunea originală, ce va apărea în curând. După cum știți, Command & Conquer Renegade va fi un first person shooter situat într-o lume SF a viitorului, unde veți intra în pielea lui Havoc, zis și Comando. În acest rol va trebui să vă folosiți abilitățile de trăgător, antrenate în multe alte FPS-uri, pentru a controla un sniper rifle, un pistol și restul de 21 de arme disponibile, pentru a duce la capăt o serie de misiuni care mai de

care mai interesante. Dacă veți dori să vă jucați în echipă, modul multiplayer vă oferă și această alternativă. Jocul va fi lansat cel mai probabil odată cu apariția acestui număr al revistei LEVEL.



flash

Alianță între Infineo și AMD

Construcția de cipuri cu dimensiuni din ce în ce mai reduse face ca acest nou parteneriat, cunoscut și sub denumirea de „Advanced Maskhouse”, semnat între cele două companii să aibă o altă rezonanță în industria semiconductorilor. Efectiv, acest acord între AMD și Infineon constă în dezvoltarea de noi tehnologii de care să beneficieze ambele părți.

Astfel, pentru AMD se dorește fabricarea de noi procesoare sau diferite tipuri de memorie flash, iar pentru Infineon, producerea de cipuri de memorie.

Virtual Kasparov

Titus Games a anunțat că în martie va lansa un nou joc de șah - Virtual Kasparov, dedicat consolei Game Boy Advance. Jucătorii vor avea de... jucat șah împotriva a 31 de personaje din întreaga lume, fiecare cu personalitate și strategii proprii. Pe măsură ce aceștia sunt învinși, jocul va permite desfășurarea meciurilor cu mari maeștri internaționali (boss).

În final va avea loc marele meci cu Garry Kasparov însuși. Este vorba, deci, despre un joc în care muniția cea mai puternică este mintea și spiritul de șahist.

MONOSIT CONIMPEX

Prietenul tău de nădejde!

Producții noi....



...ale unor studiouri renumite...



... acum și pentru

PlayStation și PSP

Pentru orice titlu multimedia, comenzi și la
www.monosit.ro

București, Splaiul Unirii nr. 4,
bl. B3, sc. 2, ap 10..
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351
e-mail: monosit@rdsnet.ro

Prima serie de procesoare Hammer

Compania AMD își onorează cu succes promisiunea în ceea ce privește lansarea pe piață a microprocesoarelor din noua familie Hammer. Aceste procesoare sunt realizate în tehnologie de 0,13 microni cu un northbridge pe 64 de biți, iar la data apariției acestei știri, ele deja se află pe linia de fabricație. Procesoarele Clawhammer vor fi distribuite partenerilor OEM ai companiei AMD începând cu



sfârșitul acestui trimestru. În acest sens, AMD anunță de asemenea că va începe producția de serie, iar la sfârșitul trimestrului viitor numărul de procesoare construite în procesul de 0,13 microni va fi egal cu numărul de procesoare construite în tehnologie de 0,18 microni. Odată cu acest anunț, AMD a spart din nou planurile companiei Intel. Unul dintre cele mai mari atuuri pe care le are acest procesor este prețul în raport cu performanța acestuia.

Paparazzi - Philos Labs

Odată cu anumite evenimente care au dus la mari tragedii, atenția publică a fost deosebit de sensibilizată în raport cu acea categorie de jurnaliști care sunt gata să facă orice pentru a informa: paparazzi. Având în vedere că orice modă, indiferent de unde pleacă, are tendința de a se extinde în toate domeniile de activitate, ideea de a face un joc pe marginea celor spuse înaintea nu s-a lasat prea mult așteptată. În concluzie, Philos Labs, aceiași care lucrează la Escape from Alcatraz și Imperium Galactica III, a anunțat că se lucrează la un adventure în care jucătorii vor avea rolul unui paparazzi. Comportamentul vostru va trebui să se adapteze cât se poate de bine meseriei pe care o simulați și, dacă se poate, ar fi bine să încercați să faceți fotografii cât



mai compromițătoare. Cu cât sunt mai „valoroase”, cu atât aceste fotografii vă vor aduce mai multe avantaje, de la succes până la buzunare burdușite cu „sensul vieții”. Câștigurile obținute vor putea fi folosite în

scopul achiziționării unui echipament cât mai performant, de la super-aparate foto la sicrie nou nouțe (asta apropo de dușmanii pe care o să vi-i faceți). Din păcate, lansarea va fi la începutul anului 2003.

Amânare a noilor chipset-uri Intel

Chipset-ul i845G reprezintă prima generație de cipuri cu grafică încorporată Intel. El se adresează în mod expres procesoarelor Pentium 4. Performanțele componente grafice sunt, în principiu, comparabile cu cele ale unui cip GeForce2 MX 400, acest lucru oferind lui Intel un avantaj față de de VIA, care folosește în continuare nucleul S3 Savage 4. Lansarea chipset-ului a fost inițial programată pentru luna aprilie, concomitent cu i845E, acesta fiind primul chipset cu suport pentru magistrala de 533 MHz. Ele vor fi implementate și vor fi folosite pentru viitoarele apariții ale procesoarelor Pentium 4. Amânarea lansării noilor chipseturi este pe o perioadă nedeterminată.



flash

ATI adaugă memorie

ATI lansează două noi modele de plăci grafice numite Radeon 8500 și Radeon 8500LE. Noutatea absolută o reprezintă cantitatea de memorie ce se găsește pe acestea. Ambele modele de plăci grafice au inclus 128 MB DDR memorie video.

Această schimbare se cere a fi un răspuns la noile plăci GeForce4 de la NVIDIA, care au inclus o asemenea cantitate de memorie. În cazul jocurilor din această perioadă, un surplus de memorie nu va face ca performanța acestora să crească simțitor.

flash

Jocurile pe GeForce4

NVIDIA, cel mai cunoscut producător de chipset-uri grafice al momentului, a anunțat titlurile jocurilor care vor oferi suport pentru noul GPU GeForce4, lansat de curând în variante atât pentru PC, cât și pentru laptop.

Printre jocurile amintite se numără 4x4 EVO 2 (Gathering of Developers), City of Heroes (Cryptic Studios), Comanche 4 (NovaLogic), Master Rallye (Microids), Medal of Honor: Allied Assault (EA), The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda) și Tiger Woods PGA Tour 2002 (EA Sports).

flash

Commandos 2 pentru Xbox

Eidos Interactive a anunțat că faimosul Commandos 2: Men of Courage, varianta pentru Xbox, se află în lucru la Pyro Studios. Această variantă pentru Xbox va avea un sistem de control complet diferit. Pyro a renunțat la sistemul „point&click” specific variantei pentru PC și l-a înlocuit cu o variantă care permite jucătorului să aibă control direct asupra personajelor. Un rezultat imediat este accelerarea gameplay-ului, ceea ce înseamnă că această versiune de C2 promite să fie mai dinamică decât cea de PC.

ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC:
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLECE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: ASEM DEPULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CĂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA PRIETENII ȚĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

P R I N R D S L I N K



RDS **Link**

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100

IGI 2

COVERT STRIKE

Codemasters reintră pe scena FPS
cu un sequel de renume



Hello Romania. Cum o mai duceți? Ce mai fac mult iubii conducători? De Priboi s-a mai auzit ceva? Dacă nu, atunci vă voi da eu câteva detalii.

Din câte știți, Project IGI a fost unul din jocurile foarte bune și în același timp cam pline de ineptii lansate în ultimii ani. A fost (și este) o combinație reușită de acțiune, suspans și violență moderată, totul combinat într-un FPS de toată frumusețea. Dat fiind succesul remarcabil pe care l-a înregistrat, Codemasters (care la rândul s-a lovit de pragul succesului cu *Severance: Blade of Darkness* și *Operation Flashpoint*) s-a gândit că poate nu ar strica să pună lăbuțele pe o bucătică de carne proaspăt împușcată și să obțină drepturile de publicare a lui IGI 2: Covert Strike. Producătorii au rămas aceiași: Innerloop Studios AS, din Oslo (cei care, pe vremuri, au produs și un superb simulator aviatic: JSF - Joint Strike Fighter).

Replay

Povestea din IGI 2 revine (iarăși, din nou, încă o dată, se-nțelege) și plasează acțiunea noului joc la doar câteva luni după evenimentele din Project IGI. Personajele principale (David Jones, Anya și Priboi) au fost păstrate (mai puțin Ekk, din motive de deces), dar s-a schimbat decorul și, desigur, linia narativă. Dacă în primul IGI David Jones s-a perindat exclusiv prin Rusia, în IGI 2: Covert Strike el revine în forță în Rusia, dar face liniște cu Dragunov-ul și pe alte meleaguri, prin Libia, prin China... De fapt, vor fi trei campanii, ale căror misiuni îl vor pune pe David Jones în postura de a se infiltra în baze aeriene, porturi și instalații guvernamentale secrete. Fiecare misiune dezvoltă firul epic și, între episoade, producătorii au plasat scene animate, probabil pre-renderizate.

Una din marile probleme ale lui Project IGI a fost AI-ul, care nu de puține ori dădea semne de imbecilitate accentuată. Acum însă, pumnul bate cu mândrie în piept de producător pentru că AI-ul a renăscut (urale, ovații, fani leșinați scoși pe targă etc.) Noul sistem de inteligență artificială permite inamicilor să lucreze împreună (într-o echipă bine sudată... cu oxigen), să folosească tactici de luptă și, mai im-



David Jones. În spate, vehiculul de infiltrare.



Un apus muzical: cântă Jones la mitralieră

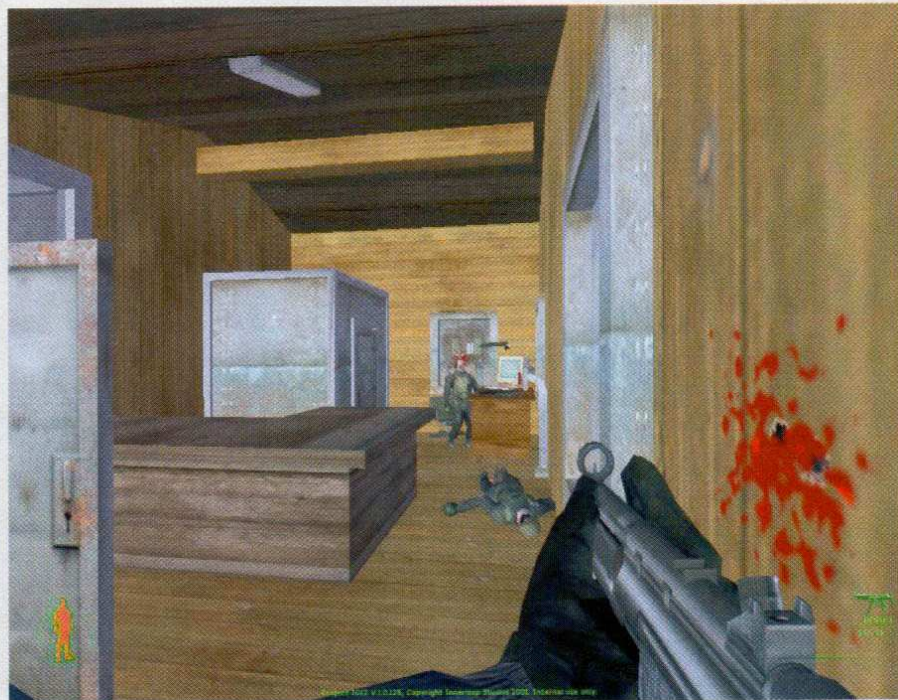
portant, sisteme electronice de securitate pentru a-l prinde la colț pe infiltratul american.

A doua mare problemă a lui Project IGI a fost imposibilitatea de a salva. Aceia dintre noi care au jucat (și terminat) Project IGI nici că pot să-și dorească altceva mai mult de la IGI 2: Covert Strike decât un sistem de salvare. Eu unul am mari probleme în ceea ce privește dozele exagerate de frustrare pe care mi le-a servit jocul norvegian. Am fost nevoit să reiau majoritatea misiunilor și, practic, să le învăț pe de rost, pentru a evita moartea sigură care avea prostul obicei să se materializeze sub formă de surprize-surprize – camioane apărute din senin, elicoptere, tancuri ascunse etc. Și, în ceea ce mă și, probabil, vă privește, a învăța un joc pe de rost nu e chiar cea mai plăcută ocupație. Revenind la sistemul de salvare din IGI 2: Covert Strike, producătorii afirmă că va exista cu siguranță așa ceva, dar că totuși l-au făcut mai special (cu alte cuvinte, putem să uităm de quicksave-quickload sau de ESC – Main Menu – Save Game). De fapt, ideea nu e foarte rea și, în plus, se potrivește perfect cu nota de realism a jocului. Așadar, în IGI 2: Covert Strike jucătorul nu va salva/încărca propriu-zis, ci va face upload/download prin intermediul computerului din dotare (binecunoscut și în primul IGI, unde e foarte uzitat pe post de hartă, log și objective-reminder). Vorbeam de nota de realism a sistemului de salvare: este evident că a face upload sau download în mijlocul unui schimb aprig de focuri nu este deloc indicat, așa că jucătorul va trebui să aibă la dispoziție câteva secunde și ceva protecție pentru a putea salva jocul.

Multiplayer cu aceeași grafică

(Înainte de a trece la a treia mare problemă din IGI rezolvată în IGI 2, vă anunț că apariția permanentă de trupe inamice din barăci permanent respawn, care a ros mult din plăcerea de a juca IGI, a fost eliminată.)

Așadar, a treia mare problemă în Project IGI a fost lipsa modului multiplayer. Nu de puține ori am stat de vorbă cu Mitza și Pepper despre șansa uriașă pe care a pierdut-o IGI,



MP5 cu amortizor. Face liniște...

de a intra în topul FPS-urilor militare excelente în multiplayer, evident alături de Counter-Strike, Delta Force 2 și 3, Operation Flashpoint și, mai nou, Ghost Recon. Acum, producătorii (probabil îmboldiți de Codemasters, care nu vor să piardă o asemenea ocazie) au implementat, în sfârșit, un mod de joc în multiplayer (din nou ovații, urale, tot tacămul...). Vor exista două echipe a câte maxim opt jucători, care vor lupta în stil Counter-Strike, unii de partea legislației internaționale, ceilalți de partea teroriștilor.

Grafica jocului s-a păstrat cvasi-intactă. S-a mai umblat la engine pe ici pe colo (copacii nu mai sunt texturi dispuse în cruce, slavă Domnului!) dar, în principiu, IGI 2: Covert Strike este, grafic vorbind, leit Project IGI. Ce s-a schimbat sunt mediile, care nu vor fi exclusiv montane sau de iarnă, ci vor apărea și deșertul sau marea.

Declarații

Pentru final am păstrat declarațiile oferite de Henning Rokling, Managing Director la Innerloop Studios AS și de Gary Rowe, directorul departamentului de dezvoltare a afacerilor

din cadrul Codemasters.

Henning Rokling (Innerloop Studios AS): „IGI 2 va fi un joc incredibil de puternic cu o poveste incitantă. Numeroșii fani ai primului joc se vor simți imediat ca acasă și a fost depus foarte mult efort pentru a mări tensiunea din primul joc. [...] Suntem foarte bucuroși să lucrăm alături de echipa Codemasters, faimoasă și cu multă experiență în domeniu. Avem încredere deplină în abilitatea lor de a ne ajuta să facem din IGI 2 un smash-hit sequel.”

Gary Rowe (Codemasters): „Innerloop Studios și-a demonstrat experiența excepțională în arena FPS-urilor cu primul IGI și ambițiile lor legate de acest nou titlu ne-au impresionat. După succesul lui Operation Flashpoint, suntem încântați să lucrăm îndeaproape cu o echipă atât de creativă pentru a produce un joc care suntem convinși că va fi cel mai dramatic și pasionant FPS action adventure din 2002.”

Acum, după ce ați citit ce-au avut oamenii (inclusiv subsemnatul) de spus, trageți singuri concluziile și mai așteptați un pic, pentru că nu mai e deloc mult până în mai.

Mike



Unul dintre motivele pentru care îți place IGI

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	IGI 2: Covert Strike
Gen	FPS
Producător	Innerloop Studios AS
Distribuitor	Codemasters
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	mai 2002
ON-LINE	www.codemasters.com/igi2

DIVINE DIVINITY

CREATE YOUR OWN DESTINY!

Artă sau doar
fin spirit
comercial?

Cu ceva timp în urmă, stând și privind împreună cu Mike poza de intro de la unul dintre Might and Magic-uri, ne gândeam oare când vom putea avea o producție a cărei grafică să fie într-adevăr „artistică”. Ce înseamnă asta? Nu este vorba despre a fi neapărat desenată sau pictată, ci să fie artă, adică să furnizeze o serie întreagă de senzații, să transmită într-adevăr ceva. Se pare că majoritatea producătorilor se canalizează în a crea un „aspect” cât mai comercial al jocurilor, lucru care nu este de condamnat, având în vedere scopul principal al lor, anume acela de a fi vândute. Dar – părerea mea, bineînțeles – un pic de mână de artist nu ar strica atunci când toate aceste lumi sunt create. Poate, și sper asta, nu avem deocamdată tehnologia pentru a crea așa ceva, sau poate, și sper că mă înșel, pur și simplu aproape nimeni nu își dorește așa ceva de la un joc. Oricum, ori viitorul ori trecutul ne va lămuri, fără îndoială, în legătură cu această mică „retorică de cearcăne”, cum îmi place mie să-i spun.

Subtil sau blasfemic?

Sincer, primul lucru care mi-a sărit în ochi la jocul acesta a fost titlul ales: *Divine Divinity*. Dacă vă amintiți, o lume întreagă se aștepta ca între 1999 și 2001, Cei Patru Cavaleri ai Apocalipsei să coboare din seninul cerului și să facă praf și pulbere toată adunătura asta de umanoizi ce au luat-o la stânga. Surprinzător, acest lucru nu s-a întâmplat, chiar dacă, să fim sinceri, încă mai este timp... Însă, mă rog, subiectul acesta a fost fumat până aproape să ne ardem, așa că să revenim. Întâi, am zis că titlul ales are cu siguranță legătură cu povestea. Pe undeva aduce cu ideea mai sus menționată, dar prea puțin. Apoi am zis că sunt urmările a ceea ce am spus mai devreme, adică sindromul „post-apocalipsă-care-nu-a-avut-loc” și mi-am dat seama că obsesia mea nu trebuie să fie neapărat și a lor. În final, datorită unui joc fericit al sorții, am văzut screenshot-urile. Surpriză! Am înțeles, m-am luminat, s-a aprins luminița de la capătul care trebuie al tunelului, păsările au



Un... păienjenis

Început să cânte la chitară, vocile au început pască la vioară, caii au început să-mpingă și atât, gândacii de bucătărie au dispărut și România a devenit principala putere economică și militară, bineînțeles după Albania (am fost foarte aproape, dar albanezii ne-au luat cu vreo 10 USD și o sâneajă semiautomată cu încărcător metalic). Așa că m-am gândit că titlul ales se referă, de fapt, în mod subtil la grafică și nu cred că am mers prea departe.

Jocul arată într-adevăr foarte bine. Lumea creată se apropie foarte mult de ceea ce discutăm mai devreme, chiar dacă tinde să intre uneori prea mult în detalii. Peisajele sunt aproape divine, par pictate de un artist. Este, într-un fel, acea lume fantasy pe care imaginația mea a creat-o când citeam unele cărți specifice genului. În acest sens, mai bine las imaginile și viitorul să vorbească.

Tărâmul acțiunii

Pentru că tot aminteam de povești, din păcate aceasta nu se ridică la nivelul graficii. Acum circa și aproximativ o căpiță de mii de ani în urmă, sau mă rog, cui îți pasă, Consiliul celor Șapte s-a angajat într-o luptă de n-aiți mai văzut, pentru a salva legendarul și necunoscutul tărâm Rovellon de un grup de magicieni plictisiți de bine care au trecut, din aceleași motive, de partea neagră a răului. Întru veșnica pomenire, a fost fondat Ordinul Divin, care avea ca scop să transmită deșteptăciunile deșteptilor din acea perioadă, de-a lungul veacurilor și până la momentul vorbirii. Dovedindu-se ulterior că acea căpiță de care vorbeam măsura aproximativ două mii de ani, iată că Întunecata Parte a Beznei a devenit din nou puternică, bașca plictisită, și iese la bătaie. Însă deșteptăciunile se dovedesc utile și aflăm că salvarea nu vine de la Spitalul Județean (nu e combustibil) și nici de la natură, ci se va materializa în trupul viguros, plin de energie, carismatic al unui/unei tânăr/tinere care va rezolva situația ASAP. Aici este punctul culminant când vom avea de ales între calea Bătăușului („pumnii mei nu are minte”), a Magicianului („pumnii mei nu e”), respectiv a Supraviețuitorului („pumnii mei e, dar e și picioare care fug”). În funcție de ce alegeți, veți



Mostră de romantism în artă

putea juca fie în stil Diablo pentru Bătăuș, fie în stil clasic, gen Baldur's Gate, pentru ceilalți doi.

Informație pură

Totuși, jocul acesta se anunță destul de interesant. Clar este faptul că se încadrează în stilul RPG. Lista producătorilor, referitor la ceea ce jocul are de oferit este, aș spune, bogată. Pe lângă faptul că lumea va fi deosebit de populată, că veți avea peste 100 de skill-uri, arme, vrăji etc., atenția mi-a fost atrasă de câteva lucruri oarecum speciale. Primul ar fi că, ni se spune, jocul va avea peste 150 de personaje neutre (NPC - Non Playing Characters) și nu știu câte tipuri de monștri care vor avea ceva de genul „progresive AI”. Ce înseamnă asta? Înseamnă că toate aceste personaje se vor aduna în grupuri pentru a se apăra, vor folosi tactici deosebite de luptă, unele vă vor învinde capcane, altele se vor ascunde și vă vor ataca numai când veți trece pe lângă ele, dacă veți face ceva rău unui membru al unui grup, restul vor reacționa ca atare, dacă, de exemplu, veți ataca porcul unui dwarf, acesta vă va ruga să vă vedeți de drum, pentru că e mai sănătos, dar dacă îl veți ataca din nou, dwarful va apli-

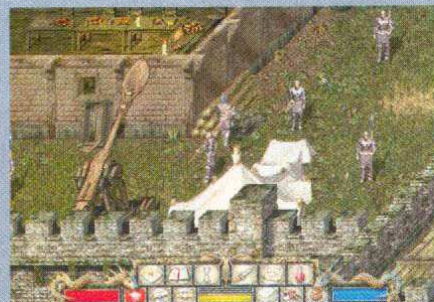
ca planul doi și va sări în apărarea animalului etc. Fiecare tip de personaj va avea un comportament caracteristic, diferența este că nu vor reacționa identic în situații identice.

Cel de-al doilea lucru ar fi cel referitor la nivelul de interacțiune cu mediul. Producătorii ne anunță că acesta va fi aproape total și că inclusiv mediul va reacționa la acțiunile voastre. Probabil nu mai are rost să menționez alternanța zi/noapte, obiectele supuse gravitației, faptul că aproape orice obiect va putea fi distrus sau pus la păstrare, engine-ul 3D etc., pentru că se subînțeleg. În altă ordine de idei, veți putea crea un party de maxim 6 personaje, trei bărbați și trei femei. Vă veți plimba printr-o lume imensă alcătuită din aproximativ 20.000 de ecrane la 1024x768. Personajele vor putea fi dezvoltate în orice direcție, tipic pentru un RPG, așa că nu veți fi puși în situația de face cunoștință cu ceva nou. Lista continuă, însă riscurile de a vă face cunoștință cu ea sunt destul de importante, dat fiind caracterul acestui articol. Însă, e foarte posibil să le vedem pe toate foarte curând, lansarea fiind programată în această primăvară.

Locke

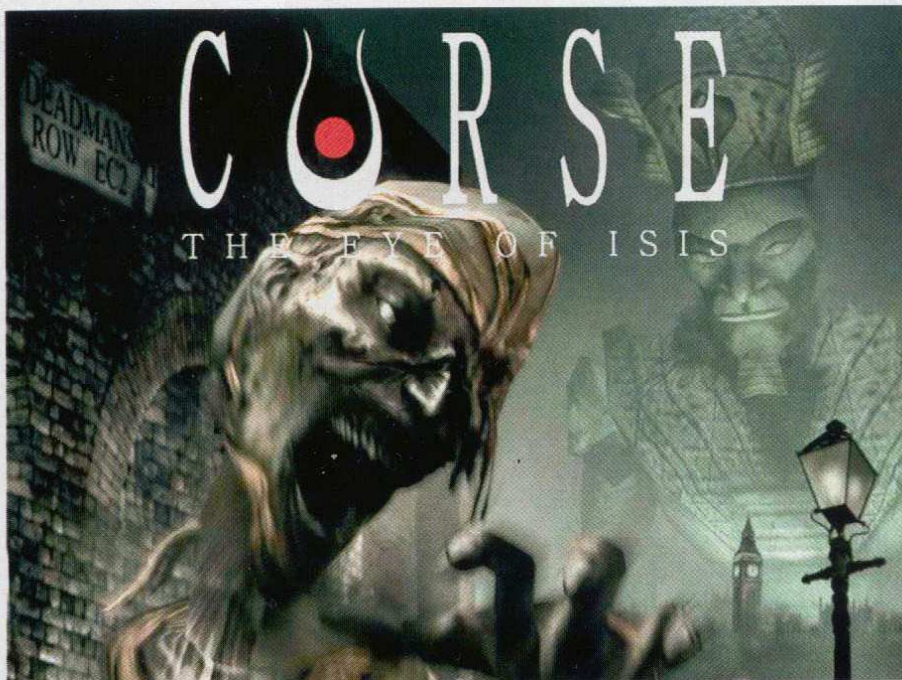


Inventory și Hero-screen



Catapulta aia aduce a dispozitiv modern folosit în mediile gastronomice

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Divine Divinity
Gen	RPG
Producător	Larian Studios
Distribuitor	CDV Software
Procesor	P II 233
Memorie	64 MB
Accelerare 3D	8 MB
Multiplayer	N/A
Data apariției	trimestrul II 2002
ON-LINE	www.divinedivinity.com



Blestemul zeilor egipteni în varianta gameristică

Zvonuri multe, mai mult sau mai puțin adevărate, au circulat și mai circulă încă în lume cu privire la una dintre cele mai fascinante culturi antice: cultura egipteană. Atracția pe care o reprezintă aceasta se datorează în principal construcțiilor care au rămas în picioare după mii de ani: piramidele. Ceea ce se ascunde în acestea a constituit o adevărată Piatră Filozofală pentru arheologi, dar nu numai.

Gândiți-vă la mulțimea de hoți care au intrat în mormintele antice pentru a răscoli după aur. Dar înțelepții antici s-au gândit și la așa ceva și au pregătit numai „bunătați” pentru ei, sub forma unor „blesteme” ce se pare că au lovit în cei care au deschis primii piramidele. Bineînțeles că aceste blesteme au creat o stare de teamă tuturor celor care au avut de-a face cu așa ceva.

Credința că există ceva mistic, ceva supranatural în antichitatea egipteană este subiectul pe care vor să-l exploateze Asylum Entertainment și distribuitorul Wanadoo Edition. Aceștia lucrează la un action-adventure ce se va numi Curse: Eye of Isis. Acțiunea va avea loc în Anglia, cu decoruri în stil victorian. Jocul va conține elemente de horror, apropiindu-se de Resident Evil, dar punctul forte va fi acțiunea în stilul Tomb Raider.

Invincibilul Dane

Eroul acestui joc, pornit în căutarea unei statui antice, este Darien Dane. Dane arată și se poartă ca un aventurier al secolului al XIX-lea. Este un fel de mixtură între eroul principal din filmul Mumia (il știți cu siguranță - George Trăznitul din junglă) și mai bătrânul (dar și mai

experimentatul) Indiana din Jones. Un nenorocit de contrabandist cu obiecte de artă, care nu au zise de blestemele egiptene, se apucă să facă șperț cu obiecte antice. Chiar mai mult, acesta se gândește că nu ar strica să mai scoată un ban în plus prin furtul unei statuete foarte prețioase - Ochiul lui Isis. Statuia însă este protejată de un blestem antic foarte puternic care îi aduce la nebunie sau chiar îi ucide pe toți cei care au de-a face cu ea.

Să ne gândim totuși că este un joc. Tocmai de aceea blestemul ia o formă concretă, ridicând la viață o mulțime de mumii și de spirite ce au părăsit demult această lume. Tot ce vor să facă aceste arătări este Răzbunarea. Se vor răzbuna pe toți aceia care au desacralizat mitica statuie prin atingerea, mirosirea, gustarea sau băfirea ei.

Vă dați seama că misiunea lui Dane nu-i floare la ureche. Tocmai de aceea nu va fi singur. Verity (nimeni altul decât Adevăratul) este asistentul și prietenul său de suflet. Împreună vor porni în căutarea statuetei și descifrarea misterului acesteia.

Arhitectura jocului

Povestea jocului este destul de interesantă și oferă posibilități mari creatorilor de a-și demonstra măiestria în designul interioarelor și exterioarelor, în construcția nivelurilor care pare că se vor armoniza perfect cu firul epic. De altfel, din informațiile pe care le-am primit, jocul se va dovedi a fi, din punct de vedere al feeling-ului, al realizării grafice și al efectelor speciale, un film horror interactiv, în care jucătorul va trebui să ucidă și să rezolve quest-uri de diferite niveluri de dificultate pentru a permite poveștii să se desfășoare în continuare.

Jocul va porni din muzeul din care a fost furată statueta. Aici, blestemul existent va face ca obiecte neînsușite să capete viață și să încerce să-l oprească pe Dane din mersul său triumfal. De asemenea, în muzeu vor mai fi dife-



O mumie pătrătoasă și 1/2 de armă



Blestemul lui Isis





Darien Dane, omul care a speriat statuia

rite personaje și indicii care ne vor îndruma pașii spre locația statuii după ce a fost furată. După lupte seculare care vor dura probabil 3-4 ore ne vom găsi în posesia statuii și vom porni cu un tren de epocă (vagoane vechi, locomotivă cu aburi și tot tacâmul) spre coasta Mării Măneci. Apoi, în următorul nivel ne vom imbarca pe un imens vas de transport, Osiris. Numele acestuia este predestinat parcă. Osiris a fost perechea lui Isis în mitologia egipteană. Luând în considerare puternicele legături sentimentale dintre cele două zeițeji vă dați seama că nu vom avea o călătorie prea liniștită. De pe vas vom debarca într-un sat din mijlocul deșertului, ultimul punct al călătoriei înainte de a intra în piramidă în care va trebui să așezăm statueta pentru a împiedica blestemul să se manifeste din nou.

Labirinturile imense din această piramidă ne vor face cu siguranță zile negre, dar numai așezarea statuii pe soclul predestinat va întoarce zeitatea la somnul ei etern.

Amănunte

Perspectiva horror este cea care atrage atenția în primul rând. Atmosfera aceasta va fi întregită de filmulețele 3D realizate cu engine-ul jocului. În acestea se va contura intriga și vom primi indicii pentru rezolvarea misterelor de la diferitele personaje pe care le vom întâlni în joc. Perspectiva cinematografică a jocului este întregită de faptul că Eye of Isis este third-person, mișcările și schemele de luptă ale lui Dane dorind să fie o adevărată încântare pentru ochiul gamerului avid de lupte serioase. În timpul jocului vom avea acces la informații audio și scrise din partea asistentului.

Luptele se vor duce împotriva hoardelor de mumii (care par destul de pătrăjoase în imaginile pe care le avem) și împotriva monștrilor care le conduc. La sfârșit vom primi și ci-reășă de pe tort: încarnarea fizică a blestemului însuși, cu care ne vom lupta pe viață și pe moarte. După ce-l veți înfrânge și pe acesta vă spun cu siguranță că se va termina și jocul.

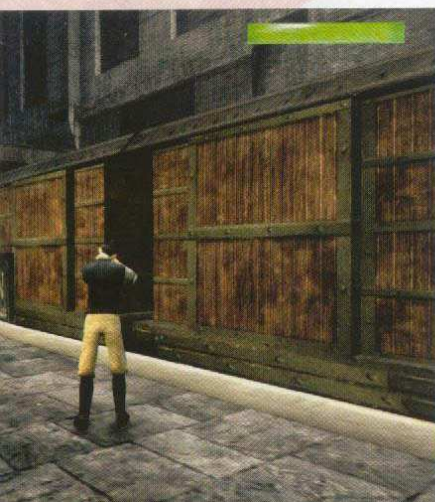
Isis



Isis este cea mai renumită zeitate a Egiptului Antic. Ea este zeița fertilității și a mamei. A fost nevasta exemplară a lui Osiris și mama lui Horus. Are puteri protectoare foarte mari, simbolizate de aripi (o calitate pe care a căpătat-o de la cel mai puternic zeu al Egiptului, Ra, Zeul Soarelui, reprezentat de un disc cu aripi). Are reputația unei ființe fermecătoare. Magia ei era asociată cu înțelepciunea lui Thoth, aceasta revărsându-se și asupra omenirii sub forma unor abilități de vindecare. Isis este cea care, pentru prima dată în istorie, a executat un ritual de reîntoarcere la Viața Eternă pentru Osiris, bărbatul ei, care fusese omorât într-o confruntare „zeiască”.

Cum sună cele de mai sus? Parcă ar fi ceva de capul lui Curse: Eye of Isis, nu? Va trebui însă să așteptăm jocul pentru a ne face o părere despre ceea ce va ieși în cele din urmă, pentru că multe alte jocuri au promis mult mai mult și sau dovedit a fi eșecuri în cele din urmă. Om trăi și-i om vedea.

Sebah

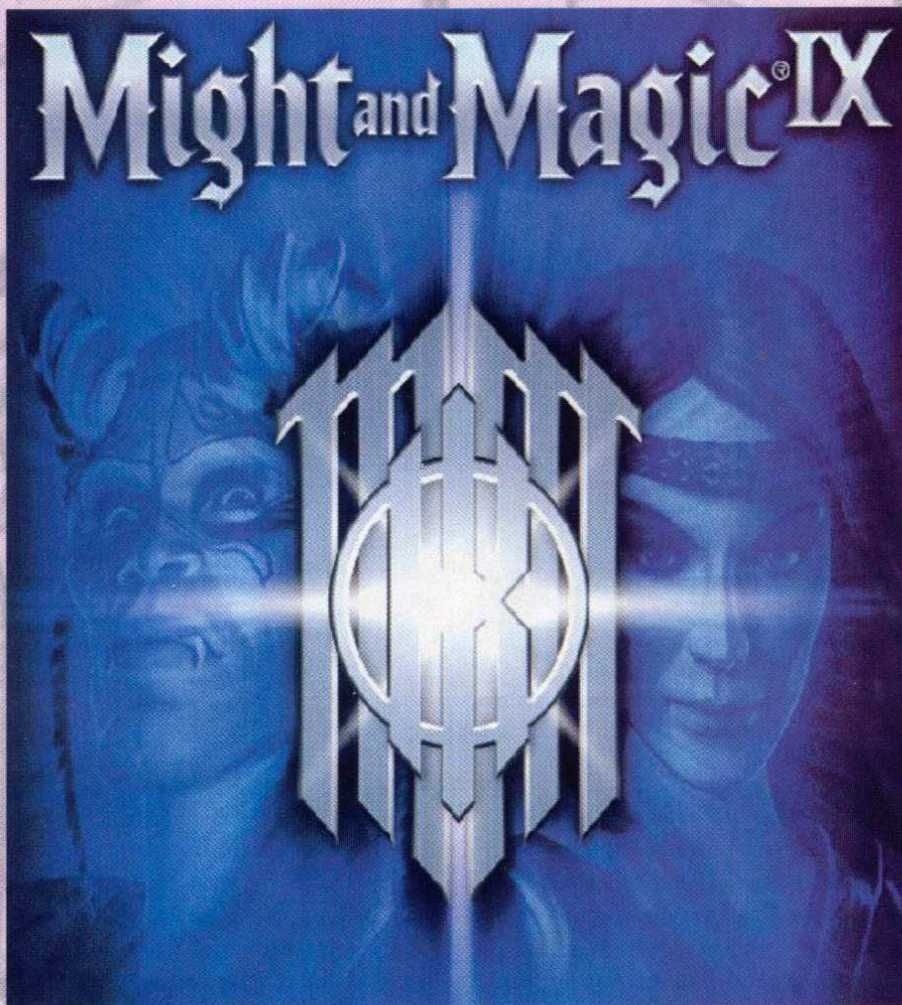


Un vagon...



... și o locomotivă.

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Curse - Eye of Isis
Gen	Adventure
Producător	Asylum Entertainment
Distribuitor	Wanadoo Edition
Procesor	P II 300 MHz
Memorie	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
Multiplayer	N/A
Data apariției	septembrie 2002
ON-LINE	www.cursegame.com



Universul M&M prinde viață a noua oară

Puține companii se pot lăuda că au stărnit atâta pasiune în jurul jocurilor lor, așa cum pot face 3DO și New World Computing cu al lor univers Might & Magic. Sunt ani buni de când a început istoria acestui Univers, unii dintre noi nici măcar nu ne născuserăm, iar alții cu greu își mai aduc aminte de începuturi. Cu cât ne apropiem de sfârșitul deceniului trecut, ne vom întâlni destul de des cu jocuri ale acestui univers atât RPG (Might

and Magic) cât și strategii turn-based (Heroes of Might and Magic, jocul cu numărul doi al acestei serii figurând luna aceasta pe CD-ul bonus cu joc full).

Din păcate, ultimele jocuri ale seriei Might and Magic (și anume VII și VIII) deși au continuat să strălucească la capitolul poveste (Jon van Caneghem vă spune ceva?) au clacat lamentabil la capitolul grafic. Obiectele bidimensionale și pixelizate erau deja de mult con-

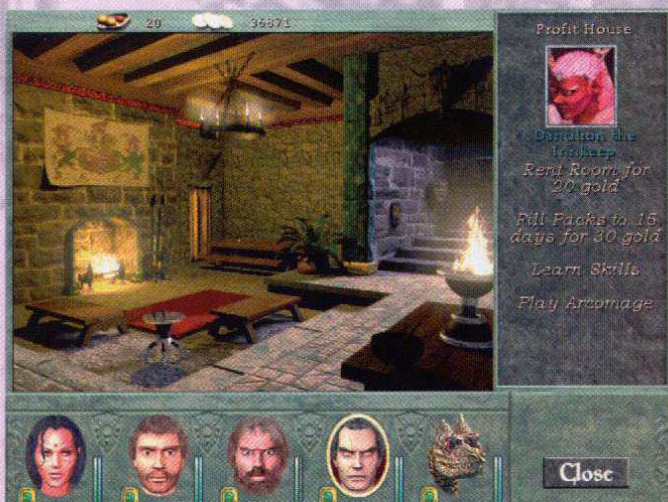


O fi vreo fiică de-a lui Zeus.

rate depășite în momentul apariției jocurilor respective pe piață. În acel moment 3DO putem spune că a început să testeze engine-urile 3D (Crusaders of might and Magic) iar din experiența acumulată atunci va apărea la sfârșitul lunii martie Might and Magic IX. Jocul va dispune de un engine nou, bazat pe tehnologia Lithtech, un nou sistem magic și o poveste interesantă așa cum ne-a obișnuit.

O față nouă

Uite că am scăpat deja prima surpriză. Da, jocul va avea o față cu totul nouă datorată noului engine 3D, conceput pe baza Lithtech Development System. Aceasta înseamnă că vom avea personaje 3D, în decoruri 3D, alături de obiecte și clădiri 3D. Gata, s-a terminat cu sprite-urile și cele două dimensiuni. Mai mult, în cea de-a noua versiune a jocului atunci când vom intra într-o clădire ne vom putea deplasa către persoanele cu care vrem să discutăm, în contrast cu sistemul folosit până acum și în care ni se afișa o încăpere și portretele celor din interior. Trecerea de la 2D la 3D nu a fost atât de simplă precum se așteptau producătorii, aceștia fiind nevoiți să refacă aproape totul de la 0. Dar într-un final, cel puțin după declarațiile lor, au reușit, aducând și câteva elemente noi cum ar fi un nou sistem de conversații, un nou sistem de magie sau un nou sistem de rutină al NPC-urilor.



Taverna în Might and Magic VIII



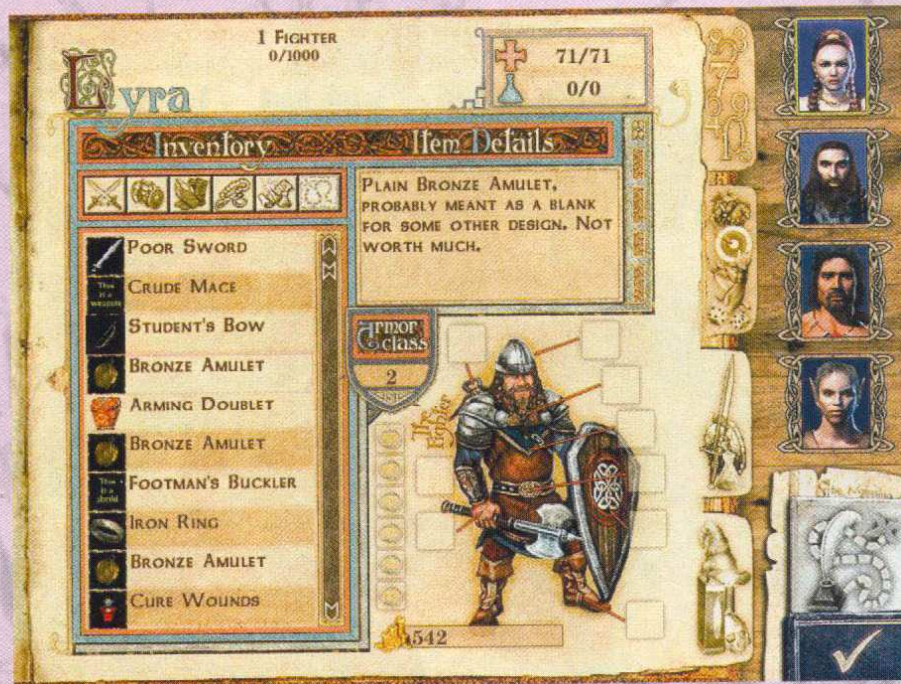
Taverna în Might and Magic IX

NPC-urile (Non Playing Character) se vor adapta la noile „cerințe de pe piață” și vor începe și ele să aibă un program propriu, pe care-l va urma ziua sau noaptea. Astfel vei putea urmări un sătean sculându-se dis-de-dimineață, mergând să-și vadă de treburile, seara mai face o tură pe la cârciumă cu amicii, pentru a se întoarce noaptea târziu la nevasta ce-l așteaptă în prag cu furca sau mămăliga.

Despre sistemul cel nou de magii, producătorii nu prea doresc să discute. De altfel, secretomania asupra acestui joc este deja celebră, foarte puține informații fiind date publicității și, în plus, se știe că producătorii nu doresc să ofere pre-releas-uri nici unei reviste de specialitate. Totuși, câteva firimituri au mai scăpat așa pe ici pe colo. Cel mai important lucru de reținut este faptul că acest nou sistem se va baza pe magia în sine, nu neapărat pe școala de care aparține. De altfel, cele mai multe magii vor necesita cunoștințe din două sau mai multe școli (în Might and Magic IX vor fi doar patru). De exemplu, pentru a da drumul unui Volcano Spell, va trebui să aveți nivel 3 în Fire și nivel 1 în Earth. Partea interesantă vine însă mai târziu când un Volcano Spell efectuat cu nivel 3 în Fire și nivel 2 în Earth va diferi ca efect de un Volcano Spell efectuat cu nivel 4 în Fire și nivel 1 în Earth.

O poveste nouă

Aventura în Might and Magic IX va începe tumultuos. Îmbarcați pe o navă, eroii noștri au parte de una dintre cele mai furtunoase călătorii ce se va încheia cu naufragiul pe Island of Ashes în mijlocul Verhofin Sea. Dintre supraviețuitori, vreo patru eroi și trei NPC-uri se vor trezi încălciți într-o intrigă imperială ce-i va purta mult în nord pe Continentul Rysh, teritoriul clanurilor Chedian. O armată imensă se îndreaptă în acea direcție iar gândurile ei nu sunt tocmai pașnice. Eroii noștri, cu adevărat bravi și onest, se vor strădui să unească cele șase clanuri



O nouă interfață pentru personaje

Chedian pentru ca acestea să poată înfrunta cu succes amenințarea ce planează asupra lor.

Grupul de eroi va fi format, după cum ați citit mai sus, din patru membri cărora li se pot alătura până la trei NPC-uri. Nu faptul că sunt trei contează la aceste NPC-uri, ci faptul că, pe lângă obișnuitele bonusuri oferite trupei, vor și lupta cot la cot cu aventurierii. Eroii vor putea fi selectați dintre patru rase, clasice pentru acest univers: Human, Dwarf, Elf și Half-Orc. Noutatea constă în faptul că la început veți putea opta doar pentru două clase: Might sau Magic. Pe parcurs, asemeni jocurilor anterioare, eroii vor avea ocazia să promoveze și să învețe abilități noi, ajungându-se într-un final la un total de opt clase disponibile.

Cu ajutorul acestor eroi veți putea decide soarta continentului, dacă va cunoaște pacea sau se va îneca în propriul sânge. Și nu știu de ce, dar am impresia că a doua variantă va fi preferată voastră, a mea sigur va fi.

Claude



Un comitet de primire nu prea prietenos

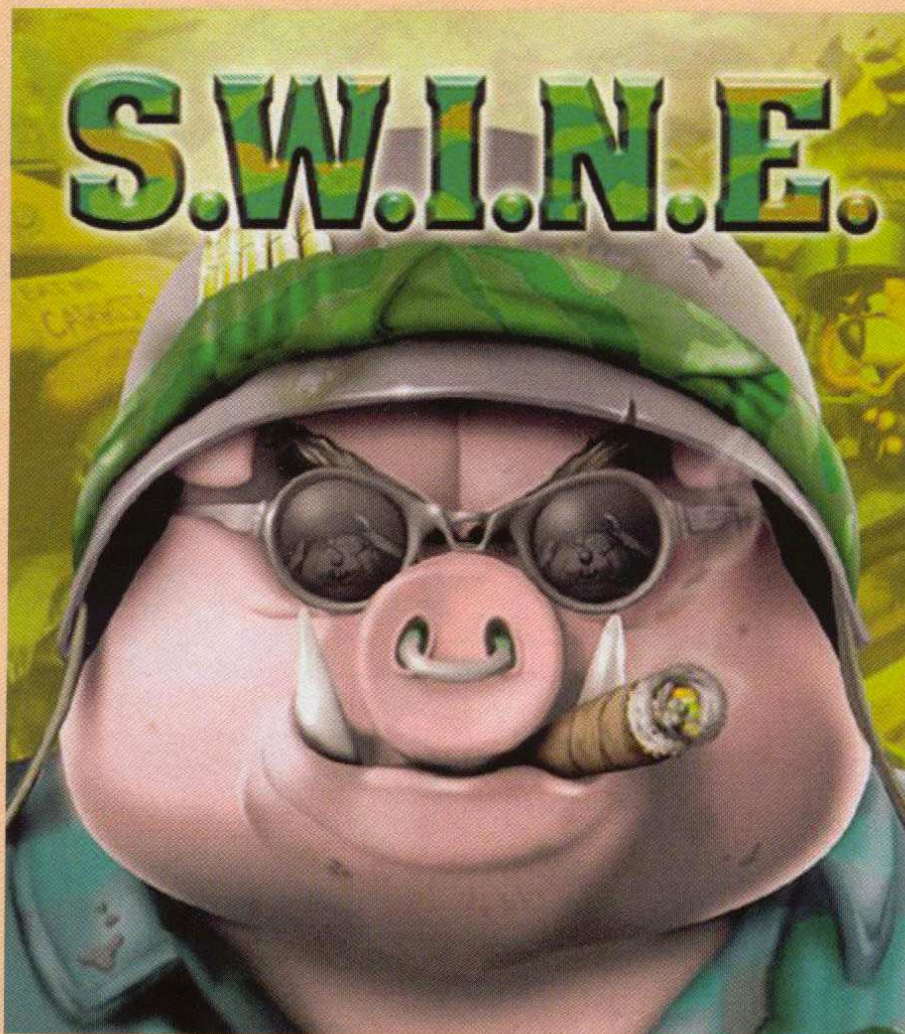
LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Might & Magic IX
Gen	RPG
Producător	Mew World Computing
Distribuitor	3DO
Procesor	P II 350 MHz
Memorie	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
Multiplayer	N/A
Data apariției	martie 2002
ON-LINE	www.3do.com



Bună să-ți fie inima călătorule, te așteptam.



Singuri pe stradă...



Lupte porcești pe plaiuri iepurești

De mult timp nu am mai întâlnit o strategie în timp real care să aibă atât farmec cât are S.W.I.N.E.. Fishtank Interactive a simțit probabil perioada grea prin care trece strategia în timp real și s-a gândit să iasă pe piață cu un joc care vă va încânta cu siguranță. S.W.I.N.E. conține toate elementele necesare (umor, feeling, gameplay accesibil) pentru a ne lipsi de scaunul din fața calculatorului, cu singura condiție de a avea un sistem pe care jocul să se miște cât de cât bine. Dar să intrăm un pic mai mult în detaliile jocului și să vedem ce-l face atât de reușit.

Expansionismul porcesc

Generalul Porc-purcel-purcea-purcică, Comandantul Suprem al Mării Armate Porcine, ține un discurs electrizant în fața națiunii. Discursul, exprimat într-o engleză cu puternic accent SS-ist, face trimitere la națiunea atât de nesimțită a iepurilor care îndrăznesc să aibe lanuri întregi cu morcovi, să trăiască în belșug și prosperitate în timp ce muncitorul porc de rând iese din fabrică și nu are nici măcar o costiță de pus pe masă micului purcel cel-ășteaptă flământ acasă. Generalul promite că lucrurile

se vor schimba și cheamă întreaga națiune porcescă să participe la lupta împotriva iepurii pentru ocuparea spațiului vital pe care aceștia l-ar fi uzurpat. Aceasta ar fi una dintre cele două campanii pe care le oferă jocul. Jucătorul, deoarece este văr sau nepot (oricum o legătură de sânge) cu Marele Comandant, va conduce la început o unitate mică a armatei porcești în lupta împotriva iepurilor.

Cea de-a doua campanie ne situează, bineînțeles, de partea iepurilor. După ce armata porcilor, cu o tehnologie mult mai dezvoltată și o putere de foc mai mare, a cucerit mare parte a teritoriului iepurilor, jucătorul se va încarna într-o mică unitate ce va încerca să se infiltreze în spatele inamicului și să recucerească teritoriul de aici. Bineînțeles că iepurii vorbesc o engleză cu un puternic accent franțuzesc pentru ca trimerile istorice să fie evidente.

Strategiile

Jocul este o strategie, însă nu una obișnuită deoarece unitățile pe care le vom conduce sunt numai unități mecanizate, iar latura economică este aproape absentă. Luptele se vor da între tot felul de tancuri, tanchete, mașini blindate

sau lansatoare de rachete. Vom avea la dispoziție și mașini de recunoaștere, cu un blindaj mult mai subțire, compensat însă de viteză mare de deplasare. Acestea au o vizibilitate largă (există renumitul fog of war, care nu-ți permite să vezi așezarea unităților inamice, dar te lasă să distingi formele de relief ale hărții și traseele accesibile) și pot chema în ajutor suportul aerian, bombardierele, care vor arunca o ploaie de bombe asupra locului indicat de tine. Majoritatea unităților au funcții speciale care le permit să lupte mai bine împotriva inamicului. De exemplu, unele tancuri mai grele și cu rază mare de acțiune trebuie să se înfigă bine în pământ pentru a putea trage, lucru care se face prin acea funcție specială. Vizibilitatea lor este însă destul de mică și de aceea trebuie folosite împreună cu mașinile de recunoaștere.

Spre deosebire de alte strategii, numărul de unități este limitat. La începutul fiecărei misiuni avem la dispoziție un anumit număr de puncte strategice pe care le-am câștigat prin rezolvarea misiunii anterioare (aceasta ar fi latura de strângere a resurselor). Punctele vor putea fi folosite pentru cumpărarea unor noi unități (în primele misiuni vor apărea tot felul de mașinării care nu au mai existat până atunci, probabil datorită efortului depus pe cercetarea din domeniul militar în timpul războiului). Fiecare unitate costă un anumit număr de puncte strategice. Trebuie să nu uităm să cumpărăm și tot felul de echipamente care vor îmbunătăți parametrii unității respective (armură, armament, vizibilitate). În timpul luptei vom putea cumpăra alte unități ce vor fi livrate pe câmpul de luptă de uriașele elicoptere de transport, cu singura condiție de a mai deține puncte strategice. Punctele vor fi folosite și pentru sprijinul aerian pe care-l putem cere.

Foarte importante pe câmpul de luptă se vor dovedi a fi unitățile de alimentare cu combustibil și armament (acestea se consumă în timpul luptei), și cele de reparare a vehiculelor (poate cea mai importantă dintre toate). Acestea nu se pot deplasa decât dacă sunt tractate



Așa arată noul standard grafic pentru RTS

de niște mașinuțe speciale, ce pot remorca și tancurile, blindatele puternic lovite ce nu se mai pot deplasa. Recuperarea unităților lovite este necesară, deoarece, după cum ați realizat, nu este deloc ușor de obținut noi unități.

Realizare

Jocul are o grafică superbă. Detaliile sunt minuțios redată. Mașinile și echipamentele blindate par a fi ieșite de pe poarta unei fabrici de armament. Mediul înconjurător este prezentat în toate amănuntele sale. Se văd garduri, băncile din parcuri zdrobite de trecerea blindatelor, case întregi distruse de lovitură unui obuz, fum, foc, explozii, dărele lăsate de șenilele tancurilor pe solul mai moale, tot ce-ți poți dori. În momentul în care distrugi o unitate inamică vei vedea sufletul acesteia părăsind vehiculul și, într-un dreptunghi mic dintr-un colț al ecranului, îl vei vedea spunând ultimile cuvinte: „Trăiască Porcimea Sa!” sau „Supraviețuirea lepurimii!“. Grafica este complet 3D. Camera poate fi întoarsă în orice unghi îți dorești pentru a vedea orice colț al hărții. De asemenea, perspectiva poate fi ridicată sau așezată cumva în plan cu câmpul de bătaie. Zoom-ul îți permite să vezi cele mai mici detalii ale mașinilor. Arată excelent totul, dar și resursele cerute sunt destul de mari.

Sunetele sunt în perfectă concordanță cu grafica. Zgomotele pe care le fac blindatele sunt diferențiate în funcție de puterea motorului pe care-l au sub capotă. Replicile pe care le schimbă camarazii între ei sau strigătele și amenințările ce vin din partea dușmanilor au o pronunție plină de umor și sunt haioase. Muzica este prezentă, dar parcă lipsește în timpul acțiunii.

Alul oponentilor poate fi destul de antrenant, câteodată devenind chiar prea antrenant. Sunt tot felul de capcane în care poți să cazi pentru că, de oricare parte ai juca, inamicul are mai multe arme și mult mai puternice. Controlul

se realizează ușor, cu mouse-ul se poate face tot, dar există și shortcuturi. Și iată în sfârșit un joc în care poți să salvezi unde vrei și când vrei...

S.W.I.N.E. este un joc pe care fanii strategiilor îl vor găsi pe gustul lor, nu atât din cauza conceptului, a numărului de unități, cât mai ales datorită umorului, a ușurinței de manevrare, a graficii care nu lasă nimic ascuns și a tacticii care trebuie să fie complexă. În anumite momente...

Sebah



Pig. Dead.



Pe-un Light Tank 'epuresc îl căuta moartea...



Pătrunjel către Morcov: Deployment complet!



Avioane sunt... tancuri sunt... să-nceapă războiul!



Air Support, Codename „As în mânăcă”

LEVEL	Date tehnice
Titlu	S.W.I.N.E.
Gen	RTS
Producător	Stormregion
Distribuitor	Fishtank Interactive
Procesor	P II 466 MHz
Memorie RAM	96 MB
Accelerare 3D	32 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	20/20
Sunet	13/15
Gameplay	28/30
Feeling	05/05
Storyline	09/10
Multiplayer	07/10
Impresie	09/10
ON-LINE	www.fishtankgames.com





Răul, bunul și vampirul

Soul Reaver 2 este continuarea jocului cu același nume (minus 2) de acum câțiva ani. Afirmatia de mai sus poate fi tratată cu o ușoară indiferență de unii, cum a făcut și subsemnatul în momentul în care a pus mâna pe cutia jocului, pentru simplul motiv că Soul Reaver există doar ca o amintire vagă în memoria mea de jucător. Pe scurt, văzut, jucat și, într-o clipă de neatenție, uitat...

Există însă și altfel de oameni (după cum aveam să realizez ceva mai târziu). Oameni pentru care jocul ăsta a fost ceva, a însemnat mai mult decât câteva zile petrecute în fața monitorului. Faptul că există oameni înnebuniți după acest joc nu spune multe, faptul că nu multe jocuri au parte de asemenea fani, da.

Sunt pus, deci, în fața unei situații destul de delicate. Eu, novice în ceea ce privește lumea întunecată a Nosgoth-ului, sunt pe cale de a-mi arunca ochiul critic asupra acestui joc iar ei, experți în ceea ce privește drama lui Kain și a lui Raziel,

sunt gata să își arunce altundeva privirea la cel mai mic semn de șovăială, la cea mai mică greșală. Fie-vă milă!

O poveste

Pentru cei care nu știu istoria Nosgoth-ului, dar și pentru cei cărora le este lene să își mai aducă aminte, să facem o mică recapitulare a poveștii până în momentul în care începe Soul Reaver 2.

Stâlpii Nosgoth-ului, anticele vestigii magice, fără de care lumea nu ar mai fi existat, erau păzite cu sfințenie de vrăjitoarele ce formau Cercul celor Nouă. Dar când Ariel, Gardianul Balanței, a fost omorâtă și forțe malefice s-au infiltrat în Cerc, puterile magice ale vrăjitoarelor rămase au fost convertite în folosul unor scopuri întunecate ce au corupt încetul cu încetul întreg ținutul.

La câteva secole depărtare s-a născut Kain, cel ce era destinat să devină noul Gardian al Balanței, dar fără să știe de rolul ce i-a fost acordat. Ucis înainte

de vreme, Kain este reînviat de Mortanius și transformat în vampir. Ghidat de Ariel (acum doar o fantomă neputincioasă) și de Mortanius, Kain le vânează pe vrăjitoarele rămase, convins că astfel Stâlpii vor fi salvați iar el va găsi un leac împotriva setei de sânge ce îl cotropea.

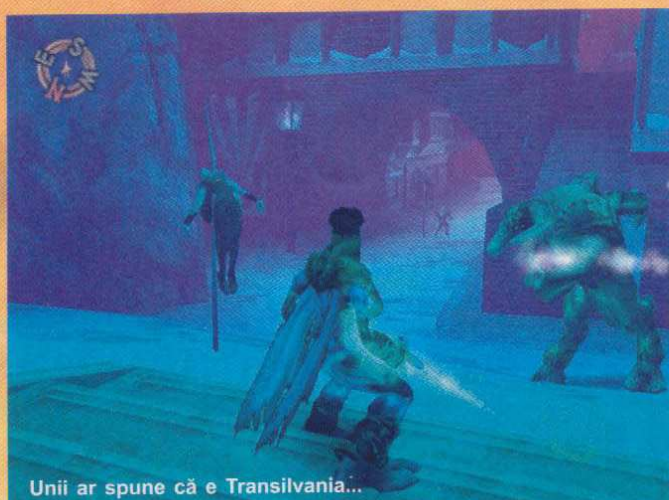
Încetul cu încetul, Kain se obișnuiește cu noua sa existență și începe să observe avantajele evidente ale acesteia. Într-una dintre călătoriile sale, Kain pune stăpânire pe Soul Reaver, o antică sabie devoratoare de suflete și îl întâlnește, nu întâmplător, pe Moebius, Gardianul Timpului, și face cunoștință cu mașinăria sa de călătorit prin timp.

Deși a fost sfătuit de bătrânul vampir Vorador să nu se implice în treburile oamenilor, Kain ia parte la o bătălie ce sfârșește prost. Disperat, Kain folosește mașinăria lui Moebius, se întoarce cu 50 de ani în urmă și își ucide adversarul pe atunci vulnerabil. Întors în timpul său, Kain descoperă cu oroare că fapta sa a dus la schimbarea istoriei, Moebius conducând acum o campanie de exterminare a tuturor vampirilor, campanie încheiată odată cu decapitarea lui Vorador.

În cele din urmă, Kain află în ce fel destinul său este legat de Stâlpi și este pus în fața unei dileme. Prin sacrificiul său poate salva Stâlpii și întreg Nosgoth-ul, dar condamnă la distrugere rasa vampirilor sau refuză sacrificiul și condamnă întreaga lume.

Revoltat de modul în care a fost manipulat, Kain refuză sacrificiul și întemeiază un nou imperiu al vampirilor în care oamenii sunt vânați fără milă. Într-un act de blasfemie atent calculat, Kain vizitează mormintele Sarafanilor, un ordin de luptători-preoți fanatici al căror scop este distrugerea vampirilor, și readuce la viață pe șase dintre aceștia, transformându-i în locotenenți de încredere ai imperiului său.

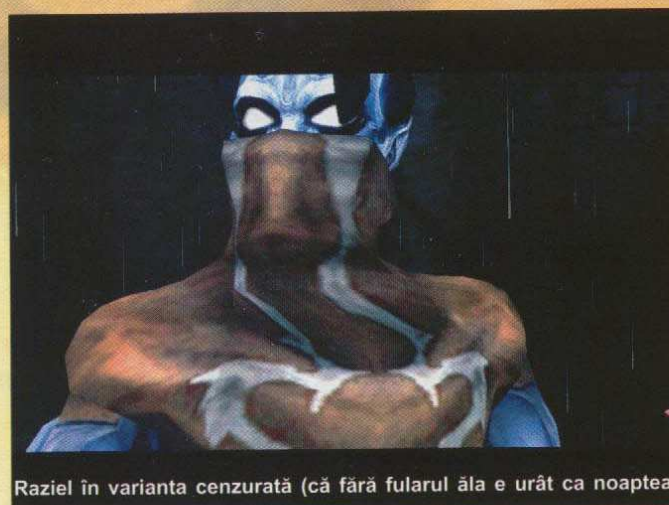
Unul dintre aceștia, Raziel, urcă pe scara evoluției mai sus decât stăpânul său, iar Kain ordonă celorlalți locotenenți să îl arunce pe Raziel în Lacul Morții. Acesta se scufundă o eternitate în adâncurile lacului, suferind imens din cauza apei ce îi arde corpul. Raziel este salvat de către o entitate antică, ce îl eliberează pe acesta în lume sub forma unui demon devorator de suflete ce urmărește doar să se răzbune pe fostul său stăpân. Raziel reușește să dea de urma foștilor săi colegi și, după ce îi omoară unul câte unul, pornește în căutarea lui Kain. Drumul lor îi va duce într-un final în camerele în care își ascundea Moebius fantastica mașinărie iar Ra-



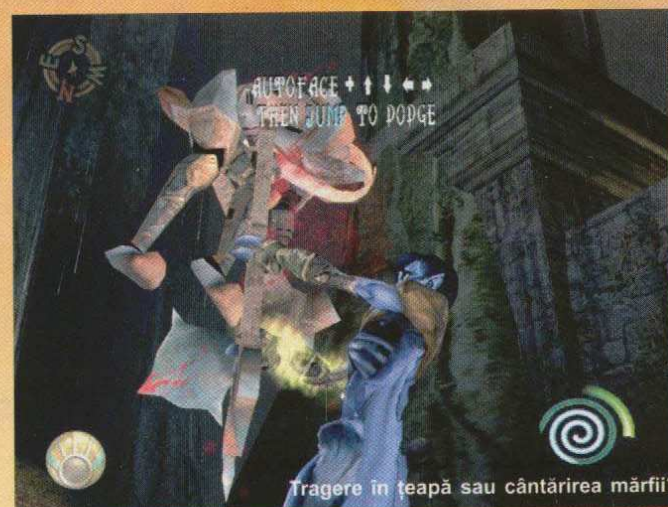
Unii ar spune că e Transilvania...



Frumos, mai că m-aș duce și eu la picnic pe acolo



Raziel în varianta cenzurată (că fără fularul ăla e urât ca noaptea)



Tragere în teapă sau cântărirea mărfii?

ziel și Kain încep o urmărire ce nu ține cont de timp...

Din acest moment începe Soul Reaver 2 și, credeți-mă, ceea ce ați citit mai înainte este varianta mult scurtată a povestirii.

Continuarea

Demn de reținut este faptul că universul Legacy of Kain este împărțit în două serii de jocuri: Soul Reaver și Blood Omen. Pe când Soul Reaver se ocupă de povestea lui Raziel văzută din perspectiva acestuia, Blood Omen este strict legat de Kain și aventurile lui. Și trebuie să recunoașteți că este nevoie de o poveste a naibii de complexă și întortocheată pentru ca aceasta să fie exploatată din perspectiva a două personaje, diametral opuse în cadrul poveștii, fără ca acestea să își dea cap în cap. Cu alte cuvinte, trebuie admirată orice povestire ce reușește să scoată în evidență două personaje total opuse și să te facă să le admiri pe amândouă.

Pot să afirm, cu mâna pe inimă, că cel mai bine lucrat aspect al lui Soul Reaver 2 este story-line-ul. Fără doar și poate, acesta a reușit să mă țină legat de joc, m-a făcut să trec cu vederea toate minusurile,

și a reușit, la final, să mă impresioneze cum puține jocuri au făcut-o. Povestea din Soul Reaver 2 este întortocheată și complicată tocmai pentru că reușește să rezolve în modul cel mai surprinzător niște enigme din povestea Nosgoth-ului, să lege noi legături până acum neabătute între personajele acestuia, să umple golurile rămase după celelalte jocuri din același univers și să ridice în același timp niște întrebări extrem de captivante.

În rest, jocul nu este deloc unul lipsit de probleme. Gameplay-ul din Soul Reaver se reduce în general la învârtirea haotică în jurul unor adversari și la parcurgerea aceluiasi drum de nenumărate ori în timpul jocului. Avem însă de-a face și cu niște puzzle-uri destul de bine făcute, care reușesc să îți capteze cu succes atenția. Singura problemă la capitolul acesta este faptul că nu poți salva decât în locuri prestabilite (dovadă că jocul a fost gândit pentru console), ceea ce duce câteodată la creșterea tensiunii jucătorului care, ajuns cu chiu cu vai la capătul unui puzzle, se vede în situația de a fi nevoit să ia totul de la început pentru că jocul/calculatorul s-a blocat.

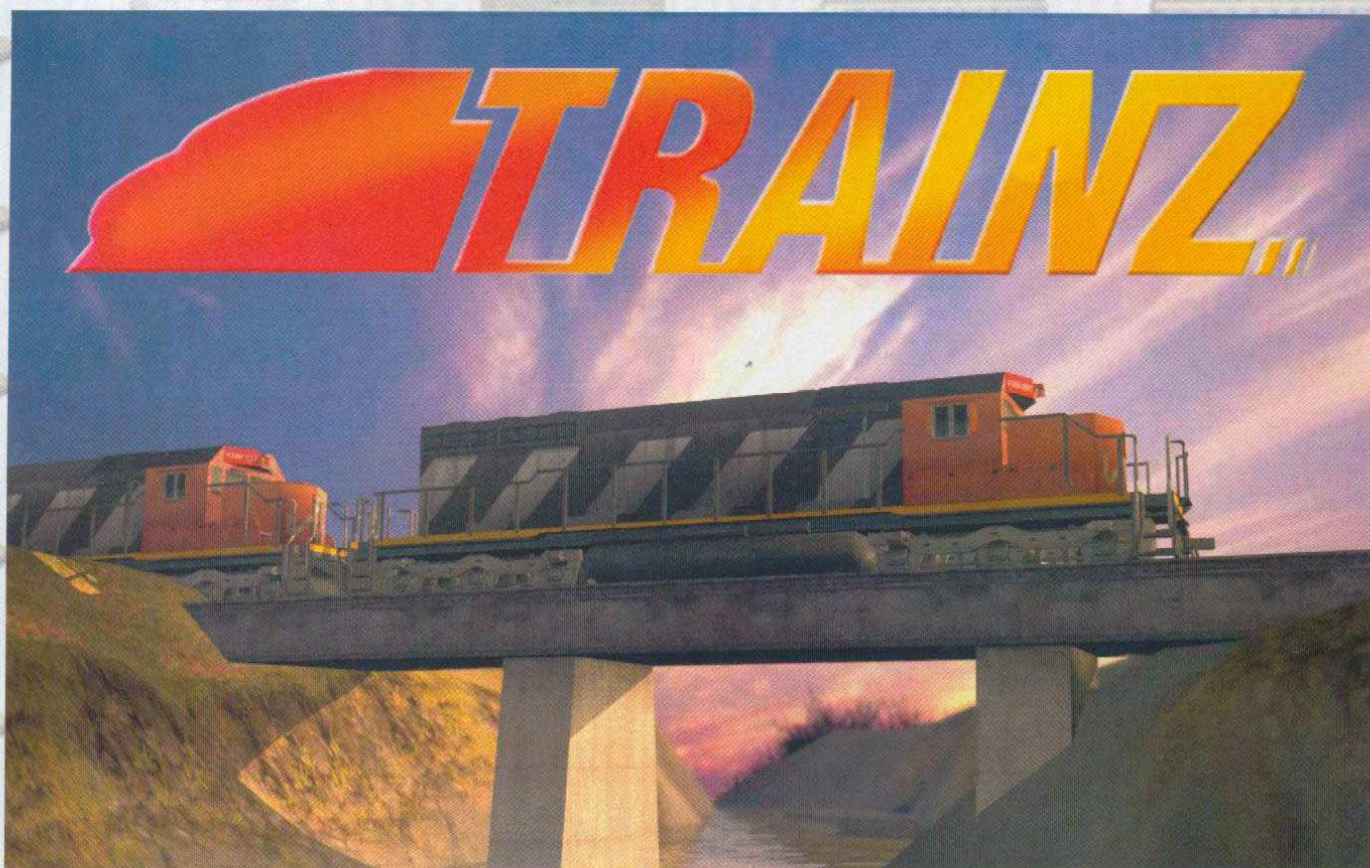
Trecând peste momentele de frustrare, nervozitate sau pur și simplu plictis, jocul

se situează undeva deasupra mediei. Asta pentru cei care nu prea gustă story-line-urile o idee mai complexe... Pentru restul, amatorii de povești bine lucrate și pentru fanii universului nosgoth-ian (ahem!), jocul se va dovedi mai mult decât satisfăcător. Nu de alta, dar mai are și o grafică frumoasă, un sunet excelent și poveste... ah, povestea!

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Soul Reaver 2
Gen	Action/Adventure
Producător	Crystal Dynamics
Distribuitor	Eidos Interactive
Oferant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P III 450 MHz
Memorie RAM	128 Mb
Accelerare 3D	minim 16 Mb
LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	15/15
Gameplay	20/30
Feeling	04/05
Multiplayer	N/A
Storyline	20/20
Impresie	08/10
ON-LINE	www.legacyofkain.com





... dacă nu v-ați săturat de condus trenuri

Nici nu s-au stins bine ecourile ultimului simulator de mecanic lansat în lumea jocurilor, adică Microsoft Train Simulator, și Auran alături de Strategy First s-au grăbit să-i facă un pic de concurență domnului Bill Gates. Trainz, un joc al cărui nume amintește mai degrabă de negrii din Brooklyn sau de comunitățile de hackeri, este la rândul său un simulator de mecanic.

Este el mai bun decât jocul celor de la Microsoft? Greu de spus... Mai degrabă nu vreau eu să vă spun acum, la începutul articolului, așa că mai bine continuați să citiți și o să aflați singuri.

Choo-Choo

Mi-aduc aminte și acum cu drag de Choo-Choo, locomotiva pe care am făcut-o jăndări aruncând-o de la etajul trei direct pe capota mașinii vecinului de la parter. Dacă atunci mă delectam plimbând-o găngurind pe modelele covorului persan din camera proprie și personală, astăzi pot să fac același lucru cu trenulețe și vagoane virtuale. De ce? Pentru simplul motiv că Auran a conceput un joc în care poți alege între a fi mecanic sau a fi un supraveghetor de trafic.

Cert este că Trainz are o listă enormă de locomotive și vagoane de toate tipurile sau na-

ționalitățile. Spre deosebire de concurentul său Micro, Trainz nu ne oferă niște scenarii cu obiective pe care trebuie să le îndeplinim. În schimb ne construim misiunile prin selectarea garniturii (locomotivă plus vagoane) ca și a uneia dintre cele trei regiuni în care să ne plimbăm (Marea Britanie, Australia sau America de Nord). După ce am ales și stația de pornire putem începe escapada feroviară. Aici intervine una din marile „plăceri” ale jocului. Nu vom fi sub nici o formă obligați să circulăm pe un anumit traseu. Pur și simplu noi schimbăm macazele și ne îndreptăm în ce direcție dorim noi, important e să ajungem la destinație, nu și cum sau pe unde. Dacă vă bate cumva vreun gând sadic să începeți să bușiți trenurile, lăsați-vă frâu liber imaginației, fiindcă puteți. Nu trebuie de-



Fugiți, că vinel



Am scos trenul la plimbare

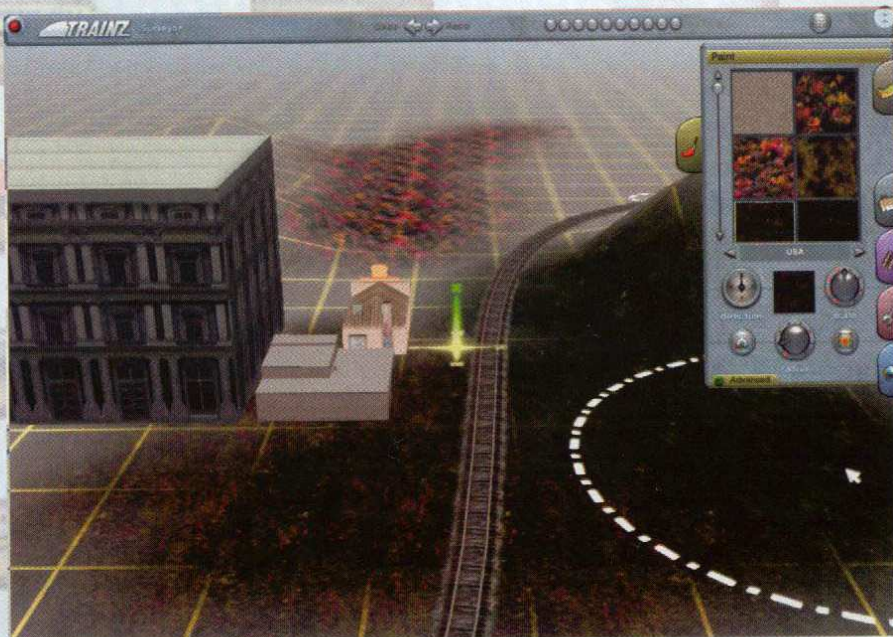
cât să schimbi macazul pe direcția roșie și deja..... cum ar spune niște americani..... „You're living on the Edge”.

Tâgâdâm

Încet dar sigur sunetul exasperant de monoton al roților izbind șinele „tâcâdâm-tâgâdâm” vă va acapara total, asta dacă nu veți perturba scurgerea lui lină cu câte un sunet strident de sirenă. Dacă sunetul vă va aduce aminte de cât de primitor și călduros este patul, nu veți putea totuși să puneți geană lângă geană. Acest lucru nu se datorează atenției încordate care trebuie acordată traseului, cât panoramei ce se derulează calm pe sub privirile voastre. Orașele și satele vor crește și vor dispărea rapid în negura orizontului. Pășuni, păduri, piscuri înzăpezite se vor succeda rapid, lăsându-ne să ne întrebăm unde oare am trăit până acum de am ratat asemenea frumuseți geografice.

Dacă ar fi să judecăm jocul prin prisma bogăției panoramice, atunci, în mod cert, nu ar avea rival. Orașele sunt impresionante cu ale lor zgârie-nori, poduri și podețe ce se întretaie cu calea ferată, cu șoselele pline pe care autoturismele așteaptă cumînți la semnal trecerea garniturii, cu garile lor pline. Da, garile sunt pline de oameni, dar ciudat, n-am văzut pe nici unul urcând în trenul meu. Poate acest lucru se datorează și modului în care m-au văzut manevrând trenul. Nu de alta, dar garnitura mea pare să sfideze o mare parte a legilor fizice. Chiar dacă la deal voi merge mai încet iar locomotiva va găfâi din toate încheieturile, manevrele efectuate în teren drept mi s-au părut... frase de păr. Adică nu prea cred eu că pot opri un tren ce merge cu 120 de km/h aproape pe loc, bașca să îl mai și trimit în direcția opusă fără ca trenul să sufere din cauza unei manevre atât de brutale.

Din păcate, se pare că Auran s-a concentrat mult prea mult pe construirea unor decoruri ultra-realiste, care mai și mănâncă procesorul



Editorul de trasee inclus în joc

pe pâine, și a unor modele de trenuri extrem de detaliate, ignorând poate ceea ce atrage la un joc: gameplay-ul.

Cuvânt de încheiere

Și uite așa am ajuns în gara finală și mă pregătesc să închei acest articol. Este până la urmă Trainz mai bun decât Microsoft Train Simulator? Nu... Este el mai slab? Din nou: Nu... Sunt locuri în care excelează jocul de la Microsoft, pe când Trainz oferă satisfacție în altă parte. Cum ar fi de exemplu modul de vizionare al acțiunii (camerele de vedere). Poți să te uiți la cum se plimbă trenul tău din 'spe mii de poziții: din cabina mecanicului, de lângă tren, de lângă șine, de lângă macaz, de deasupra șinelor, de pe pod, de sub șine și de oriunde altundeva vă trece vouă prin cap. Dacă tot ai muncit băieții la grafică și decoruri, mi se pare normal să ne ofere posibilitatea să o admirăm în toate modurile posibile.

Până una alta, Trainz este genul de joc

dedicat colecționarilor, excentricilor sau fanilor căilor ferate mondiale, căci ale celor române mă îndoiesc să existe vreunul, mai ales cu recentele scumpiri.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Trainz
Gen	Simulator
Producător	Auran
Distribuitor	Strategy First
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	10/15
Gameplay	30/50
Feeling	04/05
Storyline	N/A
Multiplayer	N/A
Impresie	08/10
ON-LINE	www.virtualtrainz.com



O hală a depoului CFR Trainz.



Ce bine e să ai prioritate

Gothic



UN NUME SIMPLU PENTRU UN JOC MARE

Într-o escapadă nocturnă alături de niște amici am trecut cu nerușinare pe lângă o stație de benzină. Nu văd nici acum ceva neobișnuit în asta, numai că în timp ce admiram frumosul peisaj nocturn am dat cu ochii de firma de neon a benzinăriei. Stricată, bineînțeles, din ea rămăsese vizibilă doar partea cu „...24 ore...”. Ei bine, primul lucru care mi-a trecut fugar prin minte a fost: „24 ore?! Păi pentru o armă mai serioasă îmi trebuie cel puțin câteva sute...”. Realizând că tocmai îmi fugise mintea la un joc într-un moment în care numai de așa ceva nu ar fi trebuit să îmi ardă, mi-am promis solemn ca de acum înainte să fiu mai atent. Liniștit, mi-am cumpărat un baton de ciocolată Skill în

care am găsit o surpriză cu celebrii Status și Lockpick.

Lenea...

...era să mă facă să arunc cât colo Gothic-ul. Începutul jocului m-a lăsat un pic nedumerit și mai mult decât pierdut. Ceea ce m-a deranjat, în principal, a fost lipsa unei motivații, un „ceva” care să mă facă să merg mai departe, să discut cu oamenii și să mă iau la harță cu toți monștrii din ținut. Gothic-ului îi lipsește cu desăvârșire o asemenea „motivație” așa că, dacă vă plimbați de câteva ore prin joc și tot nu ați înțeles ce trebuie să faceți, fiți liniștiți, nu sunteți singurii.

Introducerea ta în universul jocului e tratată cu o oarecare superficialitate (care se va dovedi totuși benefică mai încolo). Oamenii ce trăiau în Myrtana a fost dintotdeauna în conflict cu puternicii orci. Războiul a fost devastator, iar armata regelui Rhotbar aproape nimicită. Pentru a fi în măsură să respingă următorul atac al orcilor, era nevoie de arme, pentru a fabrica arme era nevoie de ore (minereu), iar pentru a extrage ore-ul era nevoie de cât mai mulți oameni. Astfel, oricine era responsabil de o fărădelege, oricât de mică ar fi fost ea, era trimis în minele regelui. Pentru a-i împiedica pe prizonieri să fugă din mine, regele a cerut ca zona să fie înconjurată de o Barieră magică.

Cei 12 magi ce au dus la bun sfârșit dorința regelui s-au trezit, din cauza unei erori, prinși fără scăpare în interiorul aceleiași Bariere. Nu a durat mult până când prizonierii au preluat controlul zonei și, implicit, al minei. Regele s-a văzut nevoit să accepte un acord prin care prizonierii primeau tot ce doreau în schimbul oreului produs în mină. În cele din urmă, prizonierii s-au împărțit în 3 tabere (Old Camp: cei mulțumiți de viața luxoasă dusă în urma afacerii încheiate cu regele, New Camp: răzvrătiții, proscrisii, singurii ce doresc să scape din închisoare și au și un plan și Swamp Camp: fanatici religioși, care cred într-un zeu adormit) și în acest moment ești introdus și tu în interiorul Barierei.

Sfatul meu pentru cei ce sunt de abia la începutul jocului este următorul: nu vă lăsați descurajați. Implicați-vă cât mai mult în viața socială a coloniei, acceptați toate quest-urile ce vă sunt date, explorați cât puteți. Gothic este un joc căruia i se potrivește zicala „Pofta vine mâncând”. Încetul cu încetul, până să vă deprindeți bine cu lumea din Gothic, veți observa că sunteți acaparați total de...

De ce?

Ce m-a făcut până la urmă să nu mă las de joc? De ce lumea din Gothic mi se părea una obositor de complicată și în același timp ciudat de cunoscută? Ei bine, Gothic-ul are parte de o lume REALĂ. Nu mă înțelegeți greșit... Este vorba până la urmă de o poveste fantastică, cu săbii mari cât omul, magii și animale ciudate DAR este o poveste populată în marea majoritate de oameni, iar „populația” aceasta prezintă două mari asemănări cu orice comunitate REALĂ: are o ierarhie, iar oamenii ce o formează se comportă în limitele normalului (nu pot să spun că se comportă de-a dreptul real pentru că aş exagera). Populația coloniei este formată din prizonieri, oameni duri și fără scrupule care nu te vor privi deloc ca un salvator (ce bine!) ci ca pe un nou-venit, numai bun de exploatat. Așa că vei avea parte de oameni care se vor oferi să te ajute, încercând în același timp să mai câștige pe cineva de partea cauzei pe care o servesc, de oameni care nu vor face decât să îți pună bețe în roate, fără vreun motiv, poate doar pentru a-și demonstra superioritatea și de mulți, mulți oameni care vor fi total indiferenți față de tine.

Ce mai este extrem de plăcut la Gothic? Faptul că simți cu adevărat cum evoluezi, cum urci pe acea scară ierarhică



După poza asta, mi se face somn...

de care aminteam mai devreme. Te transformi încetul cu încetul, în timp ce înveți cum stau lucrurile în joc, dintr-un outsider într-un membru mai mult decât important al comunității. La început ești un nimeni, mai toți se iau de tine, îți cer bani și îți trag eventual o mamă de bătaie în cazul în care refuzi să „cotizezi”. Hehe... mai târziu în joc devii, pe scurt, meseriaș. Ai armură, arme, magii și relații cam peste tot. Într-o bună zi te decizi să-i vizitezi pe indivizii din cauza cărora trebuia să fii tot timpul cu ochii în patru. Îi inviți amabil la o discuție, unul câte unul, și le arăți cum s-a inversat situația. Or să devină în scurt timp mai mult decât prietenoși...

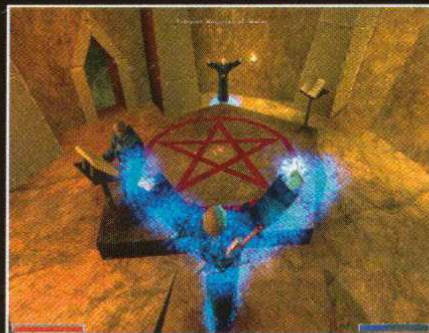
Gothic este un RPG/Adventure și chiar dacă pare o combinație cât de cât cunoscută, vă asigur că nu așa stau lucrurile. Pentru că Gothic este mai mult RPG decât Adventure, mai puțin RPG decât Wizardry8 și mai Adventure decât Diablo. Nedumeriți? Nu ar trebui... Jocul are parte de o poveste ce se derulează și se complică pe măsură ce înaintezi în joc. Înaintarea asta în joc se face prin rezolvarea unor quest-uri ce implică colindarea ținutului dintr-o parte într-alta, discuții cu diverse personaje și ceva minte. Cam asta ar fi partea de adventure. Pe lângă toate astea, ai de luptat cu fel de fel de orășanii și ai de „construi” un personaj. După fiecare quest rezolvat ești răsplătit cu puncte de experiență, la fel întâmplându-se și cu fiecare luptă câștigată. Cu cât câștigi mai multă experiență cu atât mai repede înaintezi în niveluri (ca și personaj), iar la fiecare nivel nou îți se acordă 10 puncte ce poți să le investești în caracteristicile



Abia acum observ și eu cât de bine e pus scheletul ăla lângă mine



„Orcs just wanna have fun!”



Sunt bun, sunt bun, știu...



M-a topit...

personajului (abilitatea de a lupta cu sabia, cu arcul, de a folosi magii, etc). Toate acestea reprezintă partea de RPG a jocului. Acum, ce este mai neobișnuit la Gothic este modul în care împarți acele puncte primite odată cu trecerea la un nou nivel. Spre deosebire de alte RPG-uri (și aici mă gândesc în principal la Wizardry 8) nu ai la dispoziție un control strict asupra personajului, nu vei întâlni pagini întregi de statistici și caracteristici cu care te poți juca cum vrei tu. Nu, ai la dispoziție câteva trăsături generale (strength, dexterity, one-handed combat, two-handed combat, bow, magic, etc) pe care te poți concentra. Dacă, spre exemplu, vrei să îți mărești nivelul la two-handed combat va trebui să vorbești cu unul dintre NPC-urile ce te pot învăța așa ceva, să le ceri să te antreneze și apoi să as-

cultți o întreagă poveste despre cum trebuie să ții arma și cum trebuie să lovești. Partea frumoasă este că damage-ul care îl faci unui inamic ține doar de armă, creșterea nivelului de cunoștințe în folosirea acelui tip de armă crescând doar eficiența atacurilor tale (lovești cu succes de mai multe ori și mai rapid, etc).

Ai de ales între două mari opțiuni în ceea ce privește dezvoltarea personajului tău. Te poți concentra pe arme convenționale (săbii, arcuri) sau pe magie. Asta nu înseamnă că nu vei putea învăța și una și alta. Personajul tău nu va fi clasificat nici odată ca mage sau fighter (singurele „facțiuni” la care poți adera sunt cele trei tabere ale coloniei, iar diferențele dintre ele sunt aproape insesizabile), așa că vei avea posibilitatea să te mândrești la sfârșitul jocului cu un mag foarte puternic ce poate să și lovească extraordinar de bine cu barda. Depinde doar de câte puncte ai acumulat și în ce le investești. Personajul meu se folosește numai de arme convenționale dar, spre sfârșitul jocului, am prin „gustul” magiilor, așa că este poate pentru prima oară când mă... offic sincer că nu m-am concentrat numai pe magii. Mai mult decât atât, se pare că Gothic va fi primul RPG pe care îl voi relua doar pentru a juca cu un mag... magiile alea sunt de-a dreptul demențiale.

Cum arată...

Cei de la Piranha-Bytes au început lucrul la Gothic prin 1998 și l-au lansat, după câteva amânări, în Germania, cândva anul trecut. Restul lumii a fost privată de acest minunat joc până la sfârșitul anului 2001. De ce vă spun toate acestea? Pentru că jocul arată excelent pentru unul ce a fost terminat acum aproape un an. La prima vedere, grafica nu pare ceva extraordinar, dar cu timpul te vei convinge că este una dintre cele mai frumoase în ceea ce privește spațiile largi. Există un ciclu zi/noapte, ploaie, ceață și stele căzătoare ce, per total, reușesc să țină o

atmosferă atât de încărcată de sentiment încât îți va fi greu să nu te oprești din când în când din joc, să te uiți la peisaj și să te minunezi. În plus, veți observa o atenție extremă la detaliu (uitați-vă atent cât de puține lucruri se repetă în joc). Problema principală a jocului constă în faptul că cere un sistem mai mult decât puternic pentru a rula cu toate setările date la maximum. Și riscați să pierdeți mult fără ele...

În concluzie, Gothic este un joc răsfățat, care cere multă atenție dar care te va răsplăti pe deplin. Este cu totul deosebit de RPG-urile obișnuite dar, deși acest lucru s-ar putea să-i deranjeze pe unii (și să îi atragă pe alții), sunt de părere că Gothic aduce un suflu nou în acest domeniu. Plus că nu poate fi catalogat drept concurent al lui Wizardry8 (dacă tot vorbim despre ultimele RPG-uri), ci mai degrabă Gothic vine în completarea acestuia. Adică?... Poți juca ambele jocuri în paralel, două RPG-uri de excepție, fără să ai un sentiment deranjant de rutină.

Mitza

P.S. Controalele sunt chiar bine gândite, chiar dacă la început nu par deloc așa.



LEVEL	Date tehnice
Titlu	Gothic
Gen	RPG/Adventure
Producător	Piranha-Bytes
Distribuitor	Xicat Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	12/15
Gameplay	28/30
Feeling	05/05
Multiplayer	N/A
Storyline	17/20
Impresie	10/10
ON-LINE	www.piranha-bytes.com





Evil Twin: Cyprien's Chronicle

Răutatea la o vârstă fragedă sau de ce sunt indispensabili părinții

Evil Twin: Cyprien's Chronicle este un joc pe care l-am așteptat cu nerăbdare. Din informațiile pe care le aveam părea să fie un titlu care să mai spargă un pic canoanele ultimelor apariții. Povestea era interesantă, imaginile arătau o grafică superbă, totul concura pentru un joc special.

Spre dezamăgirea mea nu este deloc așa. Jocul a avut un potențial foarte mare și conține elemente care ar contribui cu succes la realizarea unei capodopere, dar, din punctul meu de vedere, mai bine ar fi rămas la nivelul speranței și nu ar fi ajuns pe calculatorul meu.

Cred că principala problemă a acestui joc derivă dintr-o tendință pe care o au creatorii în ultima vreme. Pentru a cuceri o piață de consumatori cât mai largă, ceea ce înseamnă vânzări cât mai multe, aceștia tind să scoată jocurile atât pentru PC, cât și pentru diferite tipuri de console. Nu ar fi nimic rău în acest lucru. Cum adică, noi cei care avem PC-uri să ne bucurăm de tot felul de minunății și ceilalți nimic? Sau numai cine are Xbox să poată să joace Halo? Problema vine însă după aceea.

Un joc pentru console are cu totul alte caracteristici privind controlul, mișcarea camerei etc. față de unul pentru PC. Presupune ceva muncă pentru a modifica un joc creat pentru console și a-l face accesibil PC-ului. Când acest efort nu este depus, nu iese decât o mașină de mâncat nervii.

Potențiale

Intro excelent, de o calitate ireproșabilă. Povestea cel puțin interesantă: într-un orfelinat destul de sinistru este ziua de naștere a unui copil - Cyp. Ceilalți vor să sărbătorească evenimentul. Din păcate, în aceeași zi, cu câțiva ani în urmă, părinții eroului au murit. Așa că lucrurile iau o întorsătură tragică. Ceva se întâmplă în capul micuțului Cyp și acesta, împreună cu prietenii săi, este tras într-o lume fantastică și morbidă în același timp. În termeni de specialitate ai psihanalizei aceasta s-ar numi o refulare a micului erou, care proiectează în adâncurile subconștientului o lume morbidă în care îi atrage pe toți prietenii săi. Răul care personifică această lume este The Master, un personaj ce va trebui înfrânt pentru ca traumele lui Cyp să fie depășite.

Eșuate

Jocul nu reușește să aducă nici un plus de adrenalină în sânge față de cantitatea normală. Ceea ce va trebui să facem la infinit este să sărim de pe o platformă pe alta pentru a culege un fel de ursuleți sau niște capete de Cyp mai rău care au o anumită funcție. Cyp al nostru se poate transforma într-un SuperCyp, cu rezistență mai mare și lovituri mult mai puternice, dar numai atât timp cât bara de energie are ceva galben în ea. Această energie se consumă, iar combustibilul pentru ea sunt capetele de SuperCyp pe care le găsim pe drum. Sunt

66 de niveluri pe care Cyp trebuie să le parcurgă, cu lumi diferite. Armele la dispoziție sunt o praștie, când Cyp e Cyp, și una cu foc când e SuperCyp. Luptele se dau cu tot felul de gândanii. Un joc în care te lupti cu Călugărițe (insectele alea periculoase) sau cu Buburuze și alte specimene din diferite regnuri nu poate fi o atracție prea mare.

Toate acestea ar putea fi trecute cu vederea dacă nu ar fi controlul atât de greoi. Să nu vă gândiți să jucați acest joc fără gamepad sau joystick. Este o pierdere de vreme pentru că Cyp e imposibil de ghidat în siguranță prin intermediul tastelor. În același timp, și dacă aveți perifericele necesare, Cyp rămâne tot greu de strunit din cauza camerei. Aceasta se mișcă îngrozitor. Există butoane pentru poziționarea acesteia, dar nu fac altceva decât să încetinească ritmul jocului, și în unele situații se dovedesc inutile. De ce? Pentru simplul motiv că nu vrea să se miște deloc. Iar dacă ați apreciat greșit distanța pe care nu o vedeți oricum, s-a dus cu viața voastră, cu quest-ul pe care-l aveți de rezolvat și, după 3,4 încercări, s-au dus și nervii voștri în înutul acela periculos în care faci orice numai să te mai răcorești un pic.

Salvările sunt iarăși o problemă în acest joc. Poți salva numai în locurile unde există un urs în spatele unei camere de fotografiat. Dar acesta nu-ți va face nici o poză și, în concluzie nu vei salva, dacă nu ai găsit pe drum un aparat de fotografiat. Ei, aici tehnica de distrugere sistematică a nervilor. Mai puneți pe deasupra și sunetul care devine stresant după repetiții și repetiții și a ieșit un produs pe care cu greu l-am putea numi joc pentru PC. Probabil că varianta pentru console ar fi mult mai abordabilă, dar drept să vă spun, mi-a pierit orice poftă de a încerca jocul și acolo.

Concluzia este simplă: cum a venit, așa va fi pleca, fără nici un regret din partea mea.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Evil Twin: Cyprien's Chronicle
Gen	Adventure
Producător	In Utero
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafică	14/20
Sunet	07/15
Gameplay	07/30
Feeling	01/05
Multiplayer	N/A
Storyline	16/20
Impresie	02/10
ON-LINE	eviltwin.ubi.com





De laaa ruși vineee joacaaa!...

Nici nu știu dacă are rost să vă mai spun ceva despre producător. IL2 Sturmovik a fost atât de așteptat, și cu atâtă poftă, încât balele au lăsat canioane adânci pe obrajii noștri. Ceea ce a dus la o atenție mai mult decât mărită la lectura preview-urilor dedicate acestui joc. Ori, datele despre producător sunt tocmai acelea ce populează cel mai frecvent acest gen de „editorial teasing” care este preview-ul. De aceea, cred că a sosit momentul să trecem la aflarea adevărului, direct din codul sursă: este Oleg Maddox un mare meseriaș al arheologiei aeronautice și al reconstituirilor istorice, au ba?

Chestiunea organizatorică

IL2 Sturmovik dă posibilitatea parcurgerii atât a unei cariere, cât și a unor misiuni sepa-

rate, de partea rusă sau de cea germană.

Apoi, IL2 poate fi jucat în multiplayer (atât dog-fight cât și cooperative), într-o rețea locală sau pe Internet, de un număr de maxim 32 de participanți. Iar dacă atât nu vă este de ajuns, există un quick editor de misiuni, pentru crearea rapidă de noi misiuni, dar și un editor complet, destinat acelor care posedă răbdarea alcătuirii unei misiuni în întregul acesteia, fără ajutoare presetate.

Ceea ce ar putea fi reproșat de la o primă vedere aruncată prin opțiunile IL2 Sturmovik ar fi numărul mic de avioane pe care se poate zbura efectiv. Din flota aeriană a Germaniei naziste poți folosi numai un Focke-Wulf FW-190A-4 sau un Messerschmitt Me-109G-6, iar de la ruși oferta este mai generoasă, constând din trei aeroplane: IL2 (firește!), Mig-3U

(ceea ce ne-a mirat, nefiind vorba de un avion „reprezentativ”, să zicem așa) și Yak-1B.

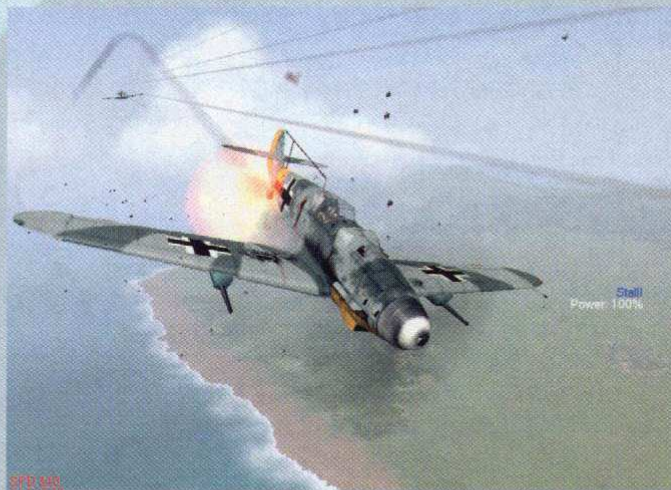
Dintr-o altă perspectivă, adică cea a NPC-urilor (de la RPG-uri citire), avem parte de o superofertă, ce cuprinde peste 70 de aeronave, la care se adaugă o mulțime de blindate, camioane și piese de artilerie, dar și câteva nave maritime. Practic, o bună parte a materialului de război care mișuna în aer și pe pământ între Moscova și Berlin poate fi găsită în IL2 Sturmovik.

Misiuni cu ruși

Ni se pare interesant să povestim un pic despre setul de misiuni ce pot fi parcurse actualmente în IL2 Sturmovik. Aceasta pentru că misiunile sunt reprezentative pentru genul de ac-



Frumoase Lavocikin-uri se grăbesc pentru a proteja IL2-urile.



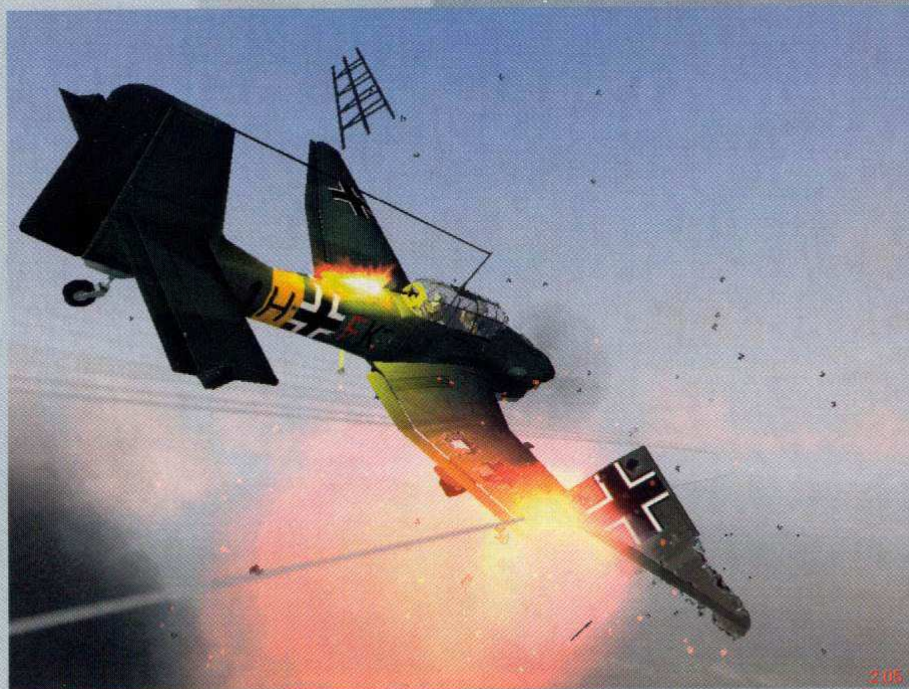
Aceleași Lavocikin-uri, în plan îndepărtat, dau grațios lovituri unui Messerschmitt.

fiuni la care poți participa în acest joc, și conferă o plăcută senzație de realism istoric. Motivul principal al atingerii unei atare stări este tocmai încadrarea fiecărei misiuni într-o linie operațională istorică, reală, în general puternic legată de diversele evenimente petrecute la sol.

Misiunile cu IL2 pornesc de la Vitebsk, în timpul evacuării grăbite a orașului, și continuă parcursul istoric cu bătălia de la Volokolamsk, apoi cu cea de la Stalingrad. Ajungem și în preajma marii confruntări de blindate de la Kursk, printr-o misiune la Prokhorovka. În final, ajungem în Crimeea, în aprilie 1944, cu misiunea de a bombarda convoaie de nave maritime. De remarcat este faptul că șase din șapte misiuni cu IL2 sunt, firește, de atac la sol, existând foarte puține variații în briefing, cu excepția, eventual, a avionelor de vânătoare ce oferă protecție în fața omologilor lor germani. Predominante în aceste misiuni sunt Lavocikin GG3, dar apar și Yak-uri.

Este oarecum surprinzătoare apariția unei misiuni în care zbori pe MiG-3U. Nu că am avea ceva împotriva acestui avion stimabil, dar acesta nu este tocmai reprezentativ pentru luptele aeriene de deasupra Rusiei, în confruntarea cu germanii. Totuși, interesantă misiunea ce trebuie dusă la îndeplinire cu acest avion: trebuie interceptat un avion de recunoaștere inamic, venit să constate rezultatele unui bombardament german. Ceea ce apreciem în acest caz este binevenita variațiune adusă de tipul acestei misiuni, oarecum aparte prin aceea că lupta este de mare altitudine. Lucru de altfel perfect normal, altitudinea la care MiG-3U își atinge performanțele optime fiind mai mare decât în cazul altor avioane de vânătoare sovietice.

Al treilea set de misiuni desfășurate sub flamura steagului roșu este în întregime dedicat escadrilei Normandie-Niemen. Unicul avion pe care se poate zbură este Yak-1B, ceea ce ne-a plăcut, dar ne-a făcut să ne simțim și ușor limitați, dat fiind că respectiva escadrilă de pi-



Drama acestui Stuka este cea mai bună ilustrare a modelării damage-ului în IL2 Sturmovik.

loți francezi a avut la dispoziție și Yak-uri mai recente, și mai interesante la pilotaj. Cele patru misiuni cu Normandie-Niemen sunt în principal de interceptie, și se desfășoară între 20 septembrie 1942 și 12 iulie 1943, finalul ducându-ne tot la Prokhorovka, în perioada operațiunii Citadela.

Misiuni cu germanii

Mare lucru poate că nu este de spus despre cele cinci misiuni în care pilotezi un Messerschmitt Me-109G-6. Toate sunt, bineînțeles, misiuni de interceptie. Și toate se desfășoară în același teatru de război, adică în Peninsula Crimeea, între 9 septembrie 1943 și 25 aprilie 1944. Interesant este că toate aceste misiuni se desfășoară și deasupra mării, oferind o plăcută schimbare de decor, dar și de cadru tactic de desfășurare a misiunilor.

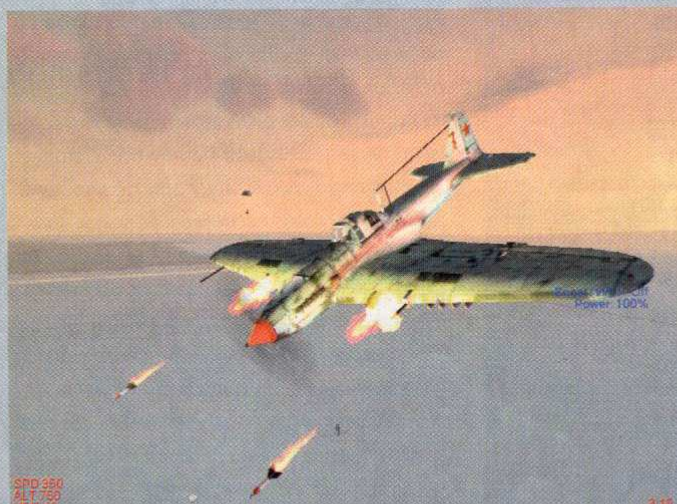
Săracă mișcarea cu germanii. Spunem asta gândindu-ne că, la cele cinci misiuni cu

Me-109G-6 mai avem în plus doar trei misiuni cu Focke-Wulf FW-190A-4! Puțin, foarte puțin, dacă este să dăm glas cerințelor unui grup mai numeros de pasionați ai avioanelor celor două războaie mondiale, care consideră că avioanele germane ar fi meritat mai multă atenție din partea producătorului.

Modelare

Îotă-ne ajunși la unul din punctele cele mai interesante ale jocului IL2 Sturmovik – felul în care sunt realizate aeronavele, atât pe partea comportamentului la pilotaj, cât și în ceea ce privește detaliile de comandă.

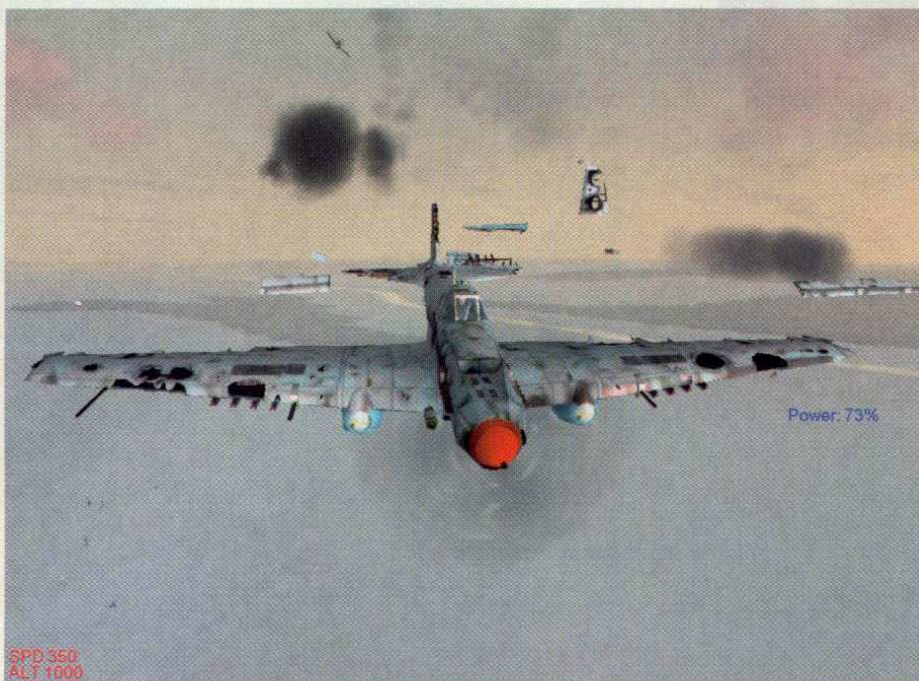
Ceea ce se poate spune din start și fără nici o umbră de îndoială este faptul că avioanele sunt modelate incredibil de realist sub aspectul comportamentului de zbor. Efectiv, nu avem destule cuvinte de laudă pentru a preamări geniul producătorului în a reproduce felul în care un avion se „mișcă” în aer și răspunde



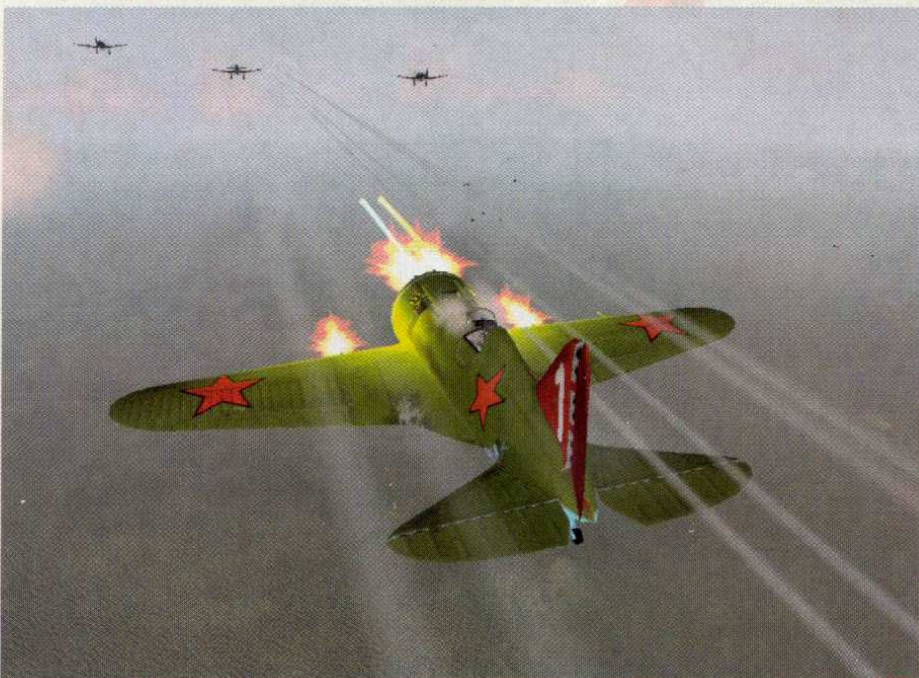
O primă imagine clasică - IL2 atacând la sol.



Focke-Wulf FW-190A-4 trăgând cu tot armamentul din dotare.



Același Focke-Wulf pune sare pe coada unui IL2. Și ampenajul se cam împrăștie...



Mai credeți încă despre Polikarpov-uri că ar fi niște jucării? Priviți mai bine...



A doua imagine clasică - IL2 atacă blindate la sol.

la comenzi. Considerăm că aici este vorba de fericita împreunare a două aspecte de bază: modelul propriu-zis al avionului și engine-ul fizic al jocului.

Acesta din urmă este indiscutabil cel mai bun de până acum, în zona jocurilor de luptă aeriană. Și avem două dovezi ale reușitei acestui engine fizic. Prima este legată de comportamentul avionului la coborârea flapsurilor. În această situație, crește portanța aripilor, deci avionul are tendința de a se ridica. Ceea ce se întâmplă este, însă, numai o ridicare a botului avionului, deoarece acesta pierde din viteză la coborârea flapsurilor, „se înfundă” și are tendința de a coborî în altitudine. Este mai mult decât frapantă această cădere pe verticală, în care avionul nu este în vrie, ci rămâne în poziția normală de zbor, însă cu botul ridicat. Iar felul în care acest comportament al aeronavei se realizează în IL2 Sturmovik spune foarte multe de bine despre modelul fizic al jocului.

A doua dovadă a excelenței acestui engine fizic este una oarecum indirectă. Lovind un Stuka într-o aripă și rupând-o, am determinat, practic angajarea acestuia în vrie, pe partea rămasă fără aripă. Vria înseamnă rotație. În acest caz, rotația a devenit atât de rapidă încât viteza unghiulară a vârfului aripii rămase întregi a devenit suficient de mare pentru a genera ce? O dăre de condensare!! Pur și simplu, la modul cel mai natural, engine-ul jocului a reacționat perfect corect sub aspectul fizicii, ducând la apariția unei dăre de condensare... Spre deosebire de alte jocuri de gen în care dărele de condensare sunt simple elemente de estetică și au ca scop doar impresia vizuală, în IL2 Sturmovik apariția unei dăre de condensare este un fenomen natural, a cărui existență trădează fără echivoc completitudinea engine-ului fizic al jocului și atenția acordată spre cel mai mic amănunt al acestuia.

Cât despre comportamentul avionului, ce ar fi de spus în afară de faptul că este aproape perfect? Am putea eventual bombăni, nu prea convinși, că Fokke Wulf este puțin prea instabil. Apoi, avioanele din joc nu prea dau semne că au tendința de a intra în vrie, atunci când ajung aproape de limita de viteză. Ori, mare parte a avioanelor acelor ani cam începeau să trepideze, se simțea o vibrație care trăda apropierea de angajarea în vrie. Poate că Messerschmitt-urile ar trebui să fie mai nervoase, iar IL2-ul poate că are o inerție prea mare, la cât de mult îl laudă rușii. Și poate că jocul permite în general viraje mai strânse decât în realitate.

Dar, dat fiind că nu am avut ocazia să pilotăm o asemenea aeronavă „pe viu”, este limpede că rămânem doar la nivelul unor impresii, căpătate în urma documentării de-a lungul timpului din mai multe surse de încredere. Oricum, chiar dacă aceste mici imperfecțiuni

există, ele sunt nesemnificative, fiind complet umbrite de excepționala reușită a modelării fizice a avioanelor și mediului.

Scuturând aripa

Fii atenți aici la o chestie simpatică de tot. În timpul celui de-al doilea război mondial, majoritatea avioanelor aveau probleme cu coborârea trenului de aterizare, acesta rămânând blocat în aripă. În asemenea situație pilotul trebuia să „scuture” aripile, iar trenul de aterizare cobora în cele mai multe cazuri. Vă vine să credeți că acest amănunt și „tratamentul” său sunt modelate în IL2 Sturmovik? Ei bine, aflați că așa este. Atenția pentru detaliu dovedită de Maddox este pur și simplu seducătoare...

Temă pentru acasă

Sincer, nu am avut timp să parcurgem acest joc în integralitatea sa. Am încercat să surprindem cât mai multe aspecte semnificative, dar tot nu am reușit să le acoperim pe toate. De aceea, în completarea discuției despre modelarea aeronavelor în IL2 Sturmovik, am dori să supunem atenției voastre încă un aspect ce se poate constitui în criteriu de apreciere a jocului, dar pe care nu am avut timp să-l observăm suficient. Dacă sunteți interesați, puteți face voi acest lucru.

Messerschmitt Me-109G-6 avea un motor Daimler Benz 605 A1 cu injecție directă în cilindri, o noutate la acea vreme. De aceea, chiar și la suprasarcină, motorul continua să funcționeze normal. Ceea ce nu se poate spune despre mare parte a avioanelor dotate cu motor alimentat prin carburator. Ar fi, deci, de observat dacă la intrarea în picaj a unui Yak-1M, spre exemplu, motorul se „taie”, având o scădere de putere când este supus la suprasarcini negative. Având în vedere realismul în modelarea avioanelor în IL2 Sturmovik, opinăm că este o mare probabilitate ca acest fenomen să se producă.

Bombăneli de control

Eh, nu știm dacă este vorba de chestiuni de maximă importanță dar, pentru cei care doresc să aibă controlul complet, da' complet, al avionului, anumite limitări sunt de semnalat. Nu ai control asupra voletilor din bordul de atac (la Messerschmitt). Aceștia sunt „pe auto”, și ies în afara bordului de atac numai când avionul ajunge aproape de limita de viteză sau la unghiuri mari de atac.

Apoi, voletii de răcire ai radiatorului au numai trei poziții: deschis complet, închis complet sau în regim de flaps (închiși și coborâți).

Nu am fi făcut caz din asta, dar Combat



Mitraliorul de pe IL2, trăgând de zor.

Flight Simulator 2 oferă controlul complet asupra unor asemenea elemente, deci s-ar putea ca pentru unii dintre voi acestea să aibă o anumită importanță.

Ca la carte

Credeți că o să vorbim aici despre grafică? E adevărat, subtitlul de mai sus s-ar potrivi... Dar noi vom explica aici cât de bine este realizat AI-ul în IL2 Sturmovik. Ori, tocmai aceasta este caracteristica de bază a AI-ului - acționează precum într-un manual de tactică aeriană a celui de-al doilea război mondial.

Un prim exemplu ar fi chiar IL2-urile controlate de AI. Acestea atacă convoaiele de autovehicule în valuri de câte trei-patru, poziționându-se unul după celălalt și zburând, în general, în lungul drumului. Dacă este vorba de tancuri, acestea sunt atacate din partea lor cea mai vulnerabilă, respectiv spatele. AI-ul va face diferența între blindajul diferitelor autovehicule și de aceea, chiar la o singură trecere peste o coloană de vehicule rutiere, va folosi mitralierele asupra camioanelor și tunurilor sau rachetele pentru blindate.

De partea cealaltă, vânătoarea germană controlată de AI va acționa exact cum scrie la cartea tactică: va ataca tocmai în momentul în care IL2-urile sunt mai vulnerabile, adică exact atunci când acestea, aliniate câte trei-patru, încep execuția atacului la sol. Rezultatul unei asemenea tactici este că germanilor li se oferă ținte multiple și aproape staționare la o singură trecere.

Este de remarcat faptul că AI-ul dovedește chiar eroism în asemenea situație, comportându-se tot după litera recomandărilor tactice ale timpului, adică încercând să-și păstreze atenția focalizată pe țintele de la sol și rugându-se

ca vânătoarea sovietică (dacă este de față) să-l scuture pe inamic din coada IL2-urilor. Deși de cele mai multe ori veți putea observa încăpățănarea eroică cu care IL2-urile atacă indiferent dacă sunt la rândul lor victime sigure, am întâlnit și situații în care piloții sovietici AI dovedesc lașitate, parașutându-se mult prea repede, fără ca aeronava lor să aibă probleme serioase. Deci, nu avem de-a face cu un stereotip comportamental, surprizele sunt posibile ori-când în acest joc.

Iar asta cu atât mai mult cu cât AI-ul inamic va face tot posibilul să profite de greșelile tale. Alitudinea nepotrivită, viteza inadecvată, o ezitare a mâinii de pe manșă nu sunt aproape niciodată „iertate” de AI, care le va exploata imediat, prea rar fiind la rândul său supus greșelii. Remarcăm corectitudinea cu care execută foc AI-ul: întâi o salvă de încadrare, urmată de serii scurte, trase cât mai la sigur, din nevoia de economisire a muniției.

Suntem impresionați de comportamentul colegului de celulă (sau de aripă), în situația în care ești atacat. Acesta va face tot posibilul pentru a te ajuta, atât prin mesaje de avertisment, cât și prin acțiune propriu-zisă. Aripa este, deci, efectivă, chiar dacă unul din membrii săi este artificial.

O singură nemulțumire avem în ce privește AI-ul, dar este vorba despre luptătorii de la sol: artileria anti-aeriană continuă să tragă chiar și după ce în luptă s-au angajat proprii piloți de vânătoare. Lucru incorect sub aspect istoric, dar și al bunului simț tactic. Altfel însă, putem concludiona că AI-ul din IL2 Sturmovik este o adevărată enciclopedie de manevră aeriană, oferind condiții excelente de învățătură și antrenament celor pasionați de dogfighting.

Defecțiuni

Nu, nu este un capitol de critică. Dimpotrivă, vorbind despre efectele loviturilor inamicului asupra aeronavelor nu avem decât cuvinte de laudă. Cu certitudine, IL2 Sturmovik este jocul cu cea mai bună implementare a damage-ului realizat până acum. Este impresionant felul în care „se desface” un avion sub tirul dușmanului: cu o diferențiere clară între structură și suprafața propriu-zisă, cu găuri care apar în fuselaj sau aripi exact în locul loviturilor, cu bucăți ce se desprind și zboară prin aer, dar și cu defecte mai subtile, sesizabile prin auz, în cazul lovirii motorului.

În acest din urmă caz, al lovirii motorului, va trece un timp până când defecțiunea va acționa efectiv. Cum ar veni, dacă este lovită o conductă de ulei sau radiatorul, motorul nu se va gripa subit, ci doar după trecerea timpului necesar supraîncălzirii sale.

Modelarea vizuală a damage-ului este extraordinară în IL2 Sturmovik, și un punct forte al acesteia este proporționalitatea sa, atât grafică, cât și funcțională. Deseori am avut senzația de confruntare reală, dată pur și simplu numai de bucățile de fuselaj ce se desprindeau din avionul pe care îl atacam.

Pe de altă parte, avem și aici un mic comentariu, care se referă tot la chestiuni ce se petrec la sol. În cazul unui atac cu bombe asupra unor obiective terestre, damage-ul produs de acestea este exagerat, puterea distructivă a bombelor fiind nerealist de mare.

Cântare ochiului

Poate că ar fi nedrept să facem de rușine celelalte simulatoare de zbor apărute până acum. Trebuie să ne gândim că IL2 Sturmovik beneficiază din plin de evoluția plăcilor grafice (fiind și un serios consumator de resurse în acest sens). Dar, să fim serioși, doar cu suportul hardware al unor funcții grafice avansate nu s-ar fi ajuns la rezultatul vizual superlativ pe care stăm, și stăm și stăm și iarăși stăm, și tot stăm cu ochii aprig holbați și îl admirăm și îl tot admirăm și... Aici este vorba de inspirație, profesionalism și magie.

Evident, frișca de pe tort și-o adjudecă aeronavele. Aici totul este perfect, iar noi, ca buni cunoscători ai avioanelor timpului, chiar la nivel de planuri de construcție, certificăm faptul că Oleg Maddox dă meserie la tot cartierul. Pur și simplu, așa ceva nu s-a mai pomenit, iar asta până în cel mai mic amănunt – apare până și elicea de

la generatorul electric al Stuka-urilor. Ba chiar, fiți atenți, în materie de amănunt avem una și mai tare.

Verificarea coborârii trenului de aterizare la IL2 se face pe două căi. Una este cea a unor becuri de pe bord, care se aprind, cele verzi, la coborârea trenului de aterizare. Există, însă, și o a doua modalitate de verificare, prin ridicarea unor mici bețișoare vopsite alb-negru, montate în aripă. Ei bine, aceste bețișoare există, și se ridică în momentul coborârii trenului de aterizare! Maddox nu ratează nici cele mai fine amănunte!

Afirmație valabilă și pentru tabloul de bord al avioanelor, care este perfect funcțional sub aspectul indicatoarelor, ce sunt de mai mare precizie și utilitate decât celelalte indicații de pe ecran. De fapt, întregul cockpit este o operă de artă... Cât despre exteriorul avionului, ne declarăm foarte mulțumiți de modelarea grafică a uzurii, adică existența dărelor de ulei, a umbrelor de fum sau a locurilor în care se pune piciorul la urcarea în avion.

O uriașă bulină albă primește IL2 Sturmovik de la noi pentru grafica executării focului cu armamentul de bord – reflexiile luminii de la gura țevii în fuselaj și aripi sunt cireașa de pe frișca de pe tortul graficii!

Vehiculele de la sol sunt modelate simplu, în maniera Panzer Commander, dar funcțional. Ar fi, poate, de reproșat că tunurile nu au servanți. Mă rog, este discutabil dacă acest element face de o depunctare la grafică. Noi zicem că nu. Mai ales că și mediul este modelat excelent, dovedind de-a dreptul simț estetic. Așa se face că poți avea parte în IL2 Sturmovik de superbe apusuri de soare pe mare...

Cel mai

Lupta propriu-zisă este o mică parte a magiei din IL2 Sturmovik. Filmul, și nu exagerăm numindu-l astfel, filmul replay-urilor misiunilor este o parte importantă a experienței oferite de joc. Cu posibilitatea înghețării imaginii și rotirii ei, precum și a selectării aeronavei aflate sub observație, pasionații vor putea admira și mai ales analiza fiecare luptă, din toate unghiurile posibile de vedere, pentru a surprinde fiecare amănunt important pentru înțelegerea tacticilor aeriene și îndreptarea eventualelor greșeli.

Și pentru că am zis „film” înseamnă că am spus și „sunet”. Implementarea audio a lui IL2

Sturmovik este la rândul ei excelentă, oferind suport pentru 3D audio, în diverse standarde (inclusiv Dolby Surround). Este foarte bine realizat sunetul motoarelor, al vântului, roților, armelor, exploziilor, dar cea mai impresionantă este concepția audio a traficului radio, extrem de intens și de realist în toată lupta.

Ceea ce am mai fi cerut noi de la IL2 Sturmovik ar fi fost mai multe misiuni, mai multe opțiuni în ceea ce privește modul carieră și mai multe avioane pe care se poate zbura. Știm, însă, la acest moment, că sunt în pregătire astfel de adaosuri la materialul jocului. De altfel, suntem siguri (www.il2center.com) că IL2 Sturmovik va avea continuări și pe alte fronturi, și cu alte avioane, și cu o paletă de misiuni îmbogățită semnificativ. Până atunci, nu trebuie să neglijăm partea de multiplayer a jocului, care oferă o experiență până acum fără egal.

O spunem cu tărie, plini de convingere: IL2 Sturmovik redefineste superlativul în domeniul simulatoarelor de zbor! Și o face pe cai mari, la modul cel mai seducător cu putință, reușind să captiveze integral și pe cei mai cusurii dintre cunoscătorii războiului aerian și ai istoriei aviației (noi, noi suntemăștia!). Pentru noi, IL2 Sturmovik nu înseamnă numai un joc, o vedere din cockpit și o mână transpirată pe joystick. Pentru noi IL2 Sturmovik este o excelentă referință de istorie aviațică, pe care o poți degusta și la modul cinematografic, pe îndelete. Iar dacă din rândurile de mai sus nu transpare suficient de clar, accentuăm, spunându-vă că IL2 Sturmovik este cu certitudine exponentul unei noi generații a simulării aviațice, cu mult mai avansată decât cea precedentă.

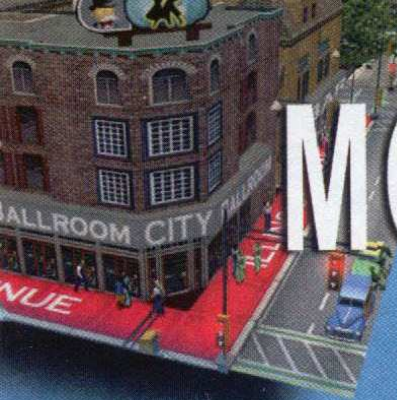
La capătul unui review mai bogat în laude (justificate) decât toate cele scrise de noi până acum, nu mai avem decât un singur lucru de spus, din toată inima: „Felicitări, Oleg! Și la mai mare!”.

Ștefan aPIIIG



LEVEL	Date tehnice
Titlu	IL2 Sturmovik
Gen	Simulator aviațic
Producător	Maddox Games
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P III 600 MHz
Memorie RAM	256 Mb
Accelerare 3D	minim 16 Mb
LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	26/30
Feeling	05/05
Storyline	N/A
Multiplayer	20/20
Impresie	10/10
ON-LINE	www.il2sturmovik.com





MONOPOLY TYCOON

Saga antreprenorială continuă... în 3D

Anul trecut a fost un an deosebit de bogat pentru piața jocurilor de gen Tycoon. Iar din multimea de jocuri apărute, astăzi ne vom ocupa de unul propus de Deep Red, aceeași care au creat și Rollercoaster Tycoon, unul dintre cele mai de succes titluri de acest gen ale ultimilor ani.

Afaceri pentru noul mileniu

Pe mulți, titlul jocului i-ar putea deruta. Nu este vorba de o versiune virtuală a celebrului boardgame Monopoly, ci de un joc de sine stătător cu regulile sale și cât se poate de diferit. Nu este vorba nici de vreo încălcare a drepturilor de autor de vreme ce Hasbro Interactive (patroana Deep Red) deține toate drepturile de licență asupra jocului Monopoly.

Monopoly Tycoon este un joc în care, fie singur, fie alături de prieteni (chiar și calculatorul poate fi deja considerat un prieten), va trebui să vă dezvoltați un imperiu economic, pornind de la o dugheană amărâtă. Întreaga teavură se va derula în interiorul unui oraș, unde marii afaceriști se vor lupta din greu pentru fiecare stradă, fiecare magazin, fiecare apartament. Nu este un joc care să ofere prea multă libertate de mișcare și nici spațiu și tocmai acest lucru îl face interesant, deoarece fiecare mutare trebuie gândită bine înainte. Agresivitatea (înțeleasă sub forma de „extinde-te cât mai repede”) este un alt factor important al dezvoltării din Monopoly Tycoon. Din păcate, imposibilitatea de a „suspenda” temporar activitatea face ca, în confruntările cu Alul, să ai șansa a

două. Oricât de bun ai fi, nu te poți mișca atât de repede pe cât o face calculatorul.

Baza

Scenariile propuse de producători sunt atractive, având o curbă de dificultate acceptabilă, chiar dacă primele pot lăsa o impresie de plictis. Au și ele rolul lor, și anume acela de a te pune la punct cu tehnicile și activitățile de bază ale jocului. Acestea constau în închirierea unui spațiu pe care apoi poți construi (dintr-o listă predefinită) atât magazine și medii de divertisment cât și locuințe, dacă este necesar. În momentul construcției veți putea seta diverși parametri, de la stilul construcției până la dimensiunile ei pe orizontală sau verticală, mare parte a acestora având doar efecte estetice.

Clădirile sunt predefinite și, odată construite, nu prea mai aveți control asupra lor. Singurele aspecte pe care le mai puteți modifica sunt prețurile mărfurilor și cantitatea aprovizionată. Mărfurile vândute sunt generice, în sensul că brutăria va vinde pâine, chiar dacă noi conștientizăm că acea „pâine” acoperă de fapt și toată gama de cornuri, batoane etc. La aceasta se reduce practic toată activitatea noastră: construim, așteptăm profitul, iar construim și din când în când mai ajustăm un preț pe ici pe colo. Succesiunea zi/noapte a jocului, în care ziua funcționează magazinele, iar noaptea restaurantele, cluburile și alte medii de divertisment, nu reușește să acopere golul de acțiune și, sincer, după câteva zile, poate ore, te cam plictisești de Monopoly Tycoon.

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Monopoly Tycoon
Gen	Tycoon
Producător	Deep Red
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	12/20
Sunet	09/15
Gameplay	19/30
Feeling	01/05
Multiplayer	12/20
Storyline	N/A
Impresie	04/10
ON-LINE	www.monopolytycoon.com



Epilog fără happy-end

Nici la capitalul tehnic nu poți spune că acest joc strălucește. Grafica, deși 3D, este departe de standardele actuale, chiar și pentru un joc de tip tycoon. Transport Tycoon, apărut la începutul deceniului trecut, avea un aspect mai plăcut și mai îngrijit. La partea de sonorizare am fost dezamăgit din nou, preferând să-l dezactivez și să dau drumul WinAmp-ului. Chiar dacă în spatele acestui joc se află companii cu nume grele în industria jocurilor (Deep Red, Hasbro Interactive sau Infogrames), jocul este departe de ceea ce se aștepta de la el și mai ales de la aceste echipe experimentate.



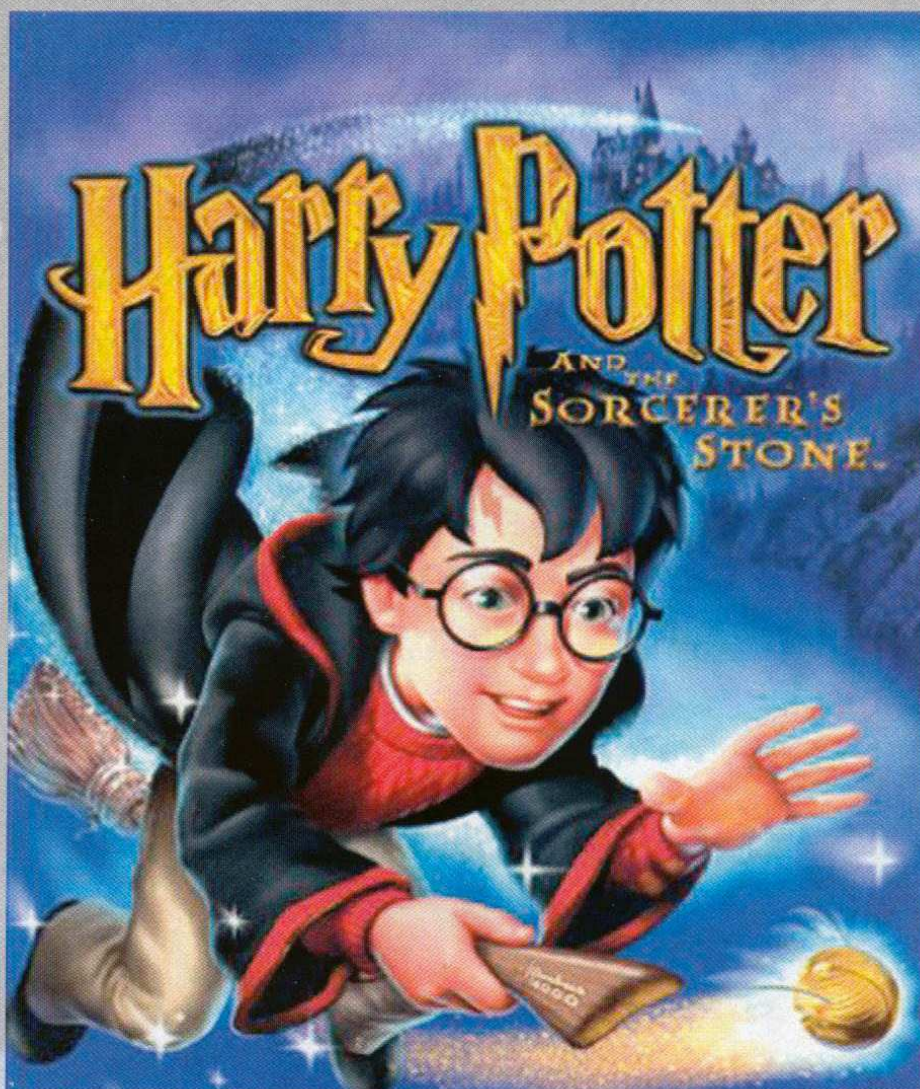
Orașul ziua



Orașul noaptea



Claude



Interzis persoanelor cu buletin

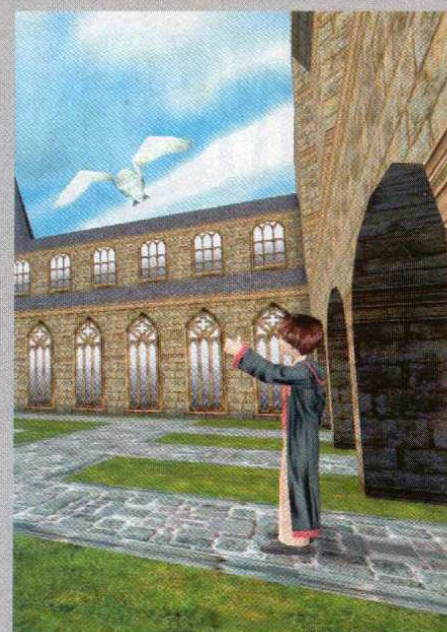
Harry Potter este un nume foarte cunoscut în Statele Unite și nu numai. Celebritatea lui se datorează unor cărți pentru copii ce s-au vândut în milioane de exemplare în lumea întreagă. Nu este de mirare atunci că jocul Harry Potter și Piatra Filozofală a fost atât de bine primit de public, ocupând primul loc în topul vânzărilor pentru mai multă vreme. Curios să văd ce atrage atât de mult dincolo de ocean, m-am hotărât să încerc acest joc în clipa în care a sosit în redacție și, în rândurile următoare, să vă spun câte ceva despre el. Trebuie să vă mărturisesc de la început că acest joc mă pune oarecum în dificultate. De ce spun acest lucru? Pentru că este un joc, care se adresează cu siguranță unui anumit public din care, datorită vârstei înaintate pe care am atins-o (Hehehe, bătrânețea-i haină grea!), nu mai fac parte. Totuși, am încercat să abordez jocul din două puncte de vedere.

Perspectiva lui Ionuț

(Ionuț este un copil mic și inteligent, clasa a VII-a, premiant la mai toate materiile, mai puțin chimia pe care pur și simplu nu o înțelege și

de care este convins că nu va avea niciodată nevoie.)

„Jocul acesta este pur și simplu superb. Nu am mai întâlnit până acum așa ceva. Este realizat după cartea care a apărut și la noi de curând, dar pe care nu am găsit-o încă la biblioteca școlii și după filmul la care ne-a dus doamna dirigintă. Harry Potter este un băiat deștept care trăiește la mătușa lui Darsli și care se purta urât de tot cu el. Într-o zi vine un uriaș mare de tot și-l ia cu el la o școală cum nu s-a mai văzut, Hogswart. Școala asta nu este ca a noastră. E un palat imens unde nu se predă nici matematică, nici română și, mai ales, nu se predă chimie. Dimpotrivă, aici orele se țin în niște săli uriașe unde vin profesori bătrâni și te învață tot felul de magii. După ce ai învățat magiile poți să pleci și să explorezi castelul dintr-un capăt în altul. Pe drum colectezi un fel de boabe de fasole cu care faci schimb apoi cu doi băieți. În locul boabelor, ei îți vor da niște cărți magice pe care sunt pictați vrăjitori renumiți din timpurile noastre și din altele îndepărtate. Când strângi toată colecția de vrăjitori îl vei primi și pe ultimul, cel mai mare dintre toți, o colijă de două ori mai mare decât celelalte cărți. La început nu



Sentimente pacifiste în decoruri medievale



prea îți dai seama ce vor face copiii ăia cu boabele de fasole, dar dacă termini jocul vei afla.

Există tot felul de secrete și de locuri ascunse în castel pe care le poți descoperi cu magiile pe care le înveți. Dar mai există și un băiat rău care vrea să te bată de câte ori te vede și împotriva căruia trebuie să concurezi, și mai există și un om rău, rău de tot, care vrea să fure Piatra Filozofală. Însă pentru un băiat puternic, hotărât și vrăjitor cum este Harry nu există nici o problemă.

Cel mai mult mi-au plăcut lecțiile de zbor pe mătură. Adevărul este că sunt de neoprit când m-am ridicat la înălțime și am început să fac rotiri cu frâna de mână. Castelul și curtea în care avem voie să ne plimbăm cu mătură arată altfel de sus, iar meciurile de quidditch ce se țin cu clasele rivale întrec cu mult amețeala

LEVEL	Nota lui Ionuț
Grafică	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	29/30
Feeling	05/05
Storyline	20/20
Multiplayer	N/A
Impresie	10/10

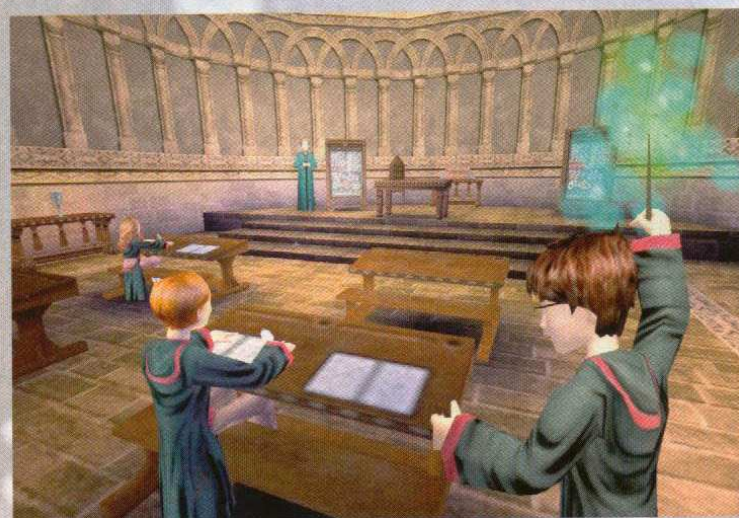




Quidditch sau jocul pe mătură



Unde o fi fasolea?



Ora de magie albă

aia de fotbal pe care o jucăm în curtea școlii. Nu știți ce este quidditch? Ei bine, se fac două echipe de zburători pe mătură. Echipa care reușește să prindă o minge înaripată ce zboară de colo-colo și să evite bombele cu care trag cei din echipa adversă este câștigătoare. Ce n-aș da să existe o mătură de-asta în realitate și să mă duc cu ea la școală și să-i alerg pe toți ăia care m-au supărat vreodată."

Perspectiva lui John

(John a uitat demult de școala generală, probabil este prin ultimele clase de liceu sau și mai departe. Cine știe, poate a și uitat de școală. El joacă numai lucruri serioase: Return to Castle Wolfenstein, Diablo, Counter-Strike, Black&White

etc. dar, nu știu cum, a avut și el o scăpare odată și a încercat și Harry Potter.) „Ascultați-mă pe mine: ăsta nu e joc. Păi, cei asta frate? Ești un copil care se duce la o școală de vrăjitori. Unde ați văzut voi să existe așa ceva. Jocul ăsta nu are nici măcar fărâma de realitate care să-l facă credibil. Și apoi, ce se vrea? Un adventure? Ce farmec mai are dacă quest-urile se rezolvă cu ochii închiși. Drumul pe care trebuie să mergi este marcat cu boabe de fasole ca să nu te pierzi cumva. Parcă ai fi în Jack și Vrejul de Fasole. Nu tu acțione, nimic. Dacă dau cu bețișorul ăla mic spre o urâțenie și zic nu știu ce cuvânt magic, o vezi cum paralizează și nu mai zice nici măc. Parcă am fi în basme.

Și apoi, tot jocul ce faci? Urmezi linia ca să mai găsești o carte o colorată într-un cufăr, niște boabe de fasole în spatele unor scaieți otrăvitori. Nu ai nici măcar plăcerea reflexelor pentru că mai toate acțiunile le face Harry singur. Îl duci aproape de o stâncă și se urcă singur pe ea. Ba mai mult, poți să-l setezi să și sară singur de pe o stâncă pe alta. Iar lupta finală e de tot plânsul. Atunci nici magii nu mai ai, în afară de una singură cu care să dărâmi coloane în capul unui idiot cu două fețe și să întorci o oglindă pentru ca propriile magii să se întoarcă împotriva lui. În șase ore jumate am

terminat acest așa-numit joc. E drept că mi-a plăcut grafica. Asta da, e frumoasă. Sunetul și muzica sunt un pic cam încete, fără să aibă prea multe efecte speciale. Controlul e simplu ca bună-ziua, dar drept să vă spun, nu aș mai juca acest joc. E PLECTISITOR! (poate jocul ăla cu zburatul pe mătură e mai fain și, mă surprind și pe mine, din când în când mai joc câte o cupă de quidditch)."

Părerea mea

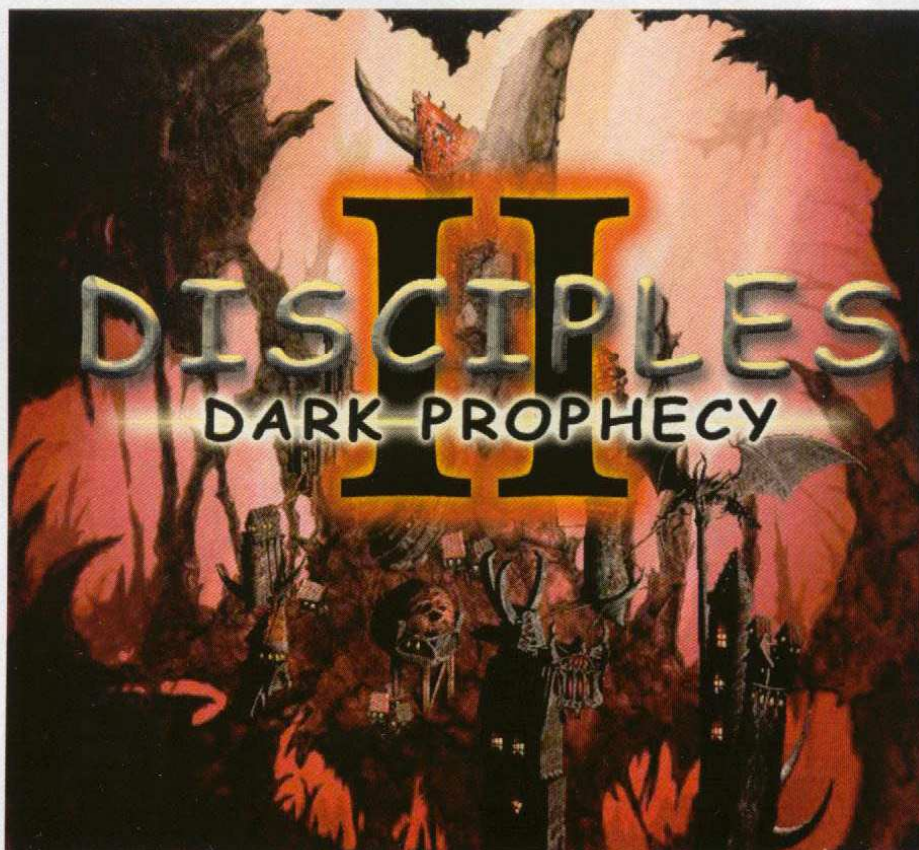
Nici una (trageți singuri concluziile). Al, doar atât, notele sunt date de cei doi de mai sus.

Sebah

LEVEL	Nota lui John
Grafică	17/20
Sunet	08/15
Gameplay	20/30
Feeling	01/05
Storyline	02/20
Multiplayer	N/A
Impresie	01/10



LEVEL	Date tehnice
Titlu	Harry Potter și Piatra Filozofală
Gen	Adventure
Producător	KnowWonder
Distribuito	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P III 266 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 4 MB
ON-LINE	hpgames.ea.com



Conceput de artiști ai fantasy-ului

C a să încep într-o manieră obișnuită, sunt sigur că măcar o dată v-ați aruncat ochii peste Disciples I. Așa că presupun că suntem cu toții de acord că jocul acela nu reprezintă ceva demn de băgat în seamă pe linia genului. Ca și în alte cazuri, de data asta se pare că a doua parte a atins un anumit nivel de dezvoltare care este suficient pentru a naște senzații plăcute la diferite niveluri (vizual, sentimental și eventual cognitiv). Nu spun asta pentru că așa avea eu o afinitate pentru Strategy First, ci pentru că am încercat joculețul ăsta și ceva vreme nu m-am putut lăsa de el. Totuși, în primul rând așa vrea să precizez că acest joc și articol se adresează în primul rând fanilor TBS, în special fanilor Heroes of Might

and Magic. De ce? Pentru că, fiind cel mai bun reprezentant al genului, consider că este și cel mai bun termen de comparație. Așa că, să-i dăm bătaie!

Clasic...

Povestea, acțiunea, sentimentul care ți-l creează, grafica, totul se află undeva la limita dintre clasic și modern. Într-o perspectivă oarecum clasică se încadrează storyline-ul. În principiu este vorba de aceeași poveste a unei lumi fantastice, ghidată de principii complet diferite de ale noastre, în care ființele inteligente nu se mai împart în rase, ci în specii. Întotdeauna am privit deosebit de sceptic posibilitatea

existenței unui asemenea tărâm, motivul principal rezultând din principul conform căruia două specii inteligente nu pot exista într-un cadru restrâns, ca de exemplu o singură planetă. Probabil că exaltarea care ne cuprinde când aflăm că undeva, totuși, se poate, este un produs al aspirației noastre, tipic umane, către imposibil. Un pic mai la obiect, în Disciples II este vorba de două epoci distincte în viața sau moartea a 4 specii inteligente. Prima epocă, despre care nu se mai știe mare lucru, numită și Dark Ages, a luat sfârșit prin sigilarea porților Iadului. În cea de-a doua epocă, dominată de lupte interne, Imperiul se duce de răpă. Nu o să intru prea mult în amănunte, deoarece povestea este foarte amănunțită și bine dezvoltată în manualul jocului. Ca idee, oricum, perioadele în care se desfășoară acțiunea pentru fie-



Army screen unde avem toate datele despre un party selectat



Probabil cea mai înfricoșătoare reprezentare a unei fantome



Grafica se autodepășește în luptă

care specie în parte sunt diferite. Așa că să nu vă speriați dacă atunci când jucați cu The Empire vă treziți în epoca post-Dark Ages, iar când jucați cu The Legions of the Damned reprezentați Dark Ages.

...și Modern

Primul lucru care-ți atrage atenția încă de la instalare este fără îndoială aspectul grafic. În totalitatea lui, felul în care arată acest joc este reprezentativ pentru pictura modernă. Abstractul în reprezentarea personajelor, estetica atât de subtilă a urâtului te duce cu gândul la artiști ai fantasy-ului ca Boris Vallejo, Luis Royo și chiar Salvador Dali. Din păcate, oricât de mult aș încerca să vă descriu partea grafică, nu o să reușesc să vă creez o imagine prea clară a ceea ce vreau să zic. Mai bine încercați de mo-ul de pe CD-ul LEVEL de luna acesta. Cum spuneam, întreaga acțiune se bazează pe o poveste destul de bine încheiată, povestea celor patru lumi care interacționează la nivel de compatibilitate a speciilor. Cele patru clanuri, fiecare corespunzând unei specii, sunt în ordine: The Empire, The Mountain Clans, The Legions of the Damned și The Undead Hordes. Caracteristicile fiecăruia diferă în mod cât se poate de evident însă, în principiu, gameplay-ul este același. Fiecărui clan în parte îi corespunde câte o campanie sau Saga, fiecare campanie fiind alcătuită din mai multe quest-uri. La început vei fi pus în situația de a alege una dintre cele trei specializări posibile

Disciples II este în cărți

În paralel cu Box Version-ul jocului Disciples II, Strategy First a lansat, în ediție limitată, Special Collector's Edition. Aceasta, pe lângă Disciples II, conține și un joc de cărți „Blades of War” situat în același univers fantastic și care folosește, în mare, aceleași reguli ca și versiunea virtuală. Dacă ați avut vreodată ocazia să jucați sau să vedeți măcar pe cineva jucând Magic: The Gathering, atunci veți reuși să vă adaptați rapid și la acest joc de cărți.

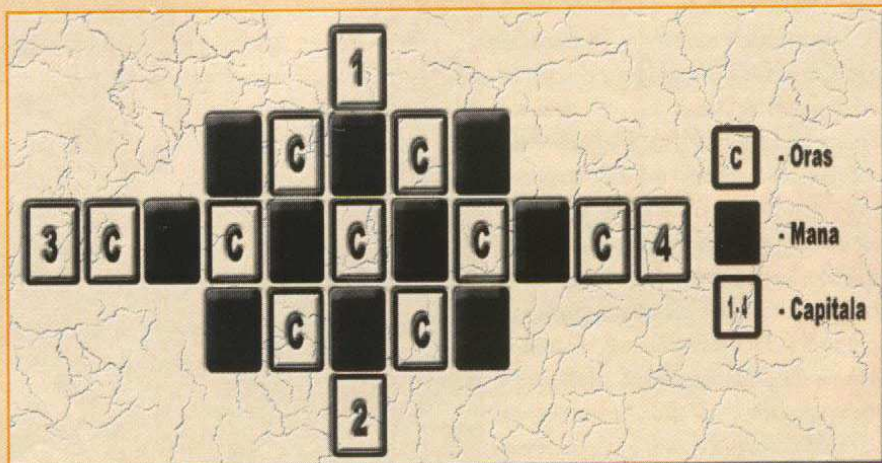
Jocul conține patru deck-uri, fiecare dintre ele reprezentând forțele uneia dintre culorile: Roșu, Albastru, Verde și Negru (cred că vați dat seama deja care sunt aceste forțe). Fiecare dintre deck-uri conține un număr de 45 de cărți reprezentând surse de mana, orașe, unități, artefacturi, magii sau eroi, asigurând o diversitate de tactici și manevre suficientă încât să-i atragă chiar și pe cei mai sceptici. Spre deosebire de celălalt joc de cărți mult mai celebru (și anume Magic: The Gathering), Disciples II: Blades of War se joacă pe o hartă, precum cea alăturată, pe care va trebui să vă deșenați pe o bucată de carton, traforaj, plastic sau ce material aveți la dispoziție. Regulile jocului sunt relativ simple și, ca și în cazul MTG-ului, constau în respectarea strictă a unor faze strategice începând cu Untap, Heal și terminând cu Instanturi.

După cum spuneam, toată acțiunea jocului se va desfășura pe o hartă, ceea ce implică un spațiu restrâns de manevră. Mai exact, nu veți mai putea avea oricâte surse de mana sau orașe doriți. După ce se va umple harta, va trebui să începeți să scoateți eroii, dacă nu ați făcut-o până acum, să organizați un party și să începeți să cucerii rând pe rând orașele și sursele de mana ale adversarului. Un party este alcătuit dintr-un erou (fiecare deck conține trei astfel de războinici) care poate lua cu el trei unități fiecare plus un artefact. Acesta se poate muta pe hartă câte un pas pe tură în orice direcție (exceptând diagonalele). Oricum aceste mutări trebuie gândite bine, deoarece orice grup aflat în afara zidurilor unui oraș este vulnerabil în fața atacurilor magice



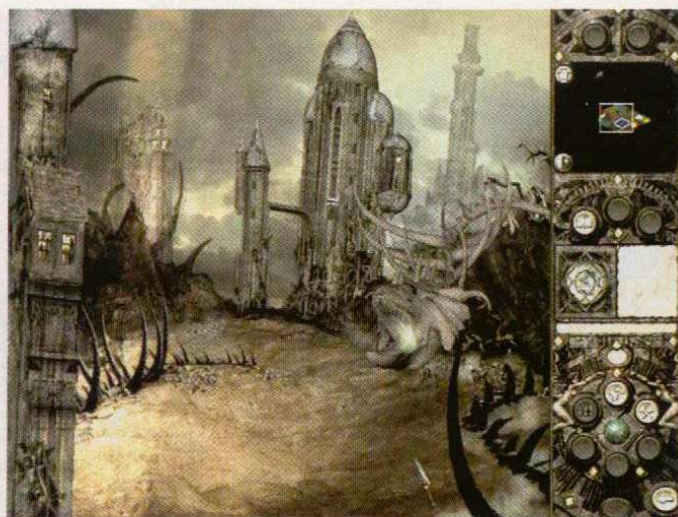
directe. Pe lângă acestea, un oraș lăsat fără apărare este victimă sigură, iar fără orașe nu poți recruta eroi sau trupe și nici vindeca războinicii întorși de la luptă.

În luptă, grupurile pot fi aranjate pe două linii, unitățile puternice în față, iar magii și arcașii în linia a II-a, protejându-i astfel de atacurile directe. Unitățile pot fi vindecate în timpul luptei, în cazul în care eroul are o poziție (ce se consideră artefact) asupra sa, dacă nu, va trebui să aștepti până când îi vei readuce într-un oraș pentru ai vindeca în fața de Healing a jocului. Jocul se va încheia pentru oricare dintre participanți doar în momentul în care aceștia și-au pierdut capitala. Iar victoria revine ultimului rămas la masă, logic.





Văduva neagră a blestemațiilor



Dezolantul castel al morților vii



ale lord-ului, practic tipul de castel din Heroes: Warrior Lord, care se regenerează mai ușor, Mage, care poate cerceta vrăjile la jumătate de preț și Guildmaster, care are avantaje legate de creșterea orașului. În principiu, fiecare tip de lord are avantajele lui, în general fiind, practic, similari ca putere și posibilități. Plecând de la principiul de Heroes of Might and Magic, pot să spun că în mare măsură jocul de față se axează pe aceeași idee. Ca și complexitate, Heroes este superior lui Disciples II, fapt determinat în primul rând de numărul de tipuri de unități. Aici poți avea doar trei unități la fiecare erou, adică în total patru, deoarece eroul, la rândul său, luptă. Experiența se acumulează treptat pentru toți componenții unui party, iar upgrade-ul se face instantaneu în clipa când un nivel bine definit de experiență a fost atins. Evident, upgrade-ul unităților este posibil numai dacă aveți construită în cetate clădirea corespunzătoare. În ceea ce-l privește pe erou, la

fiecare nivel nou de experiență atins, poate deprinde o anumită abilitate, de genul folosirii scroll-urilor, a diferitelor artefacte etc. O altă diferență majoră față de Heroes este aceea că toate vrăjile se folosesc înainte de luptă, adică se dau din exteriorul luptei și afectează toate unitățile party-ului respectiv. Vrăjile se studiază într-un fel de Mage Guild care nu are decât un singur nivel.

Lupta....

Voi trata separat aspectele legate de lupta propriu-zisă, deoarece, ca și în Heroes, este partea cea mai dinamică. Lupta se desfășoară într-un cadru în care încap maxim 6 unități de fiecare parte. Trebuie să vă spun că poziția fiecărui personaj este fixă și nu poate fi modificată decât înainte sau după luptă, adică, în timpul luptei, unitățile NU se mișcă. Așa că vă dați seama că e foarte important ca înainte de fiecare luptă să vă poziționați Healer-ul, Arcașul sau Mage-ul undeva în spate, deoarece nu vor fi loviți decât după ce unitatea situată în prima linie, în fața lor, va muri (cu excepția cazului în care inamicul are unități ranged, care pot lovi oriunde pe câmpul de luptă). Un lucru deosebit de plăcut este faptul că dacă nu moare tot party-ul și aveți templul construit, unitățile pot fi înviate, după ce în prealabil ați dus ce a mai rămas din gașcă într-un oraș sau castel. Modul în care se calculează hit point-urile este fix. Adică fiecare personaj face exact același damage indiferent de condiții, cu excepția situației în care este sub influența unei vrăji. De fapt, totul este foarte fix, motiv pentru care s-a putut face un joc de cărți asemănător cu cel de MTG (Magic - The Gathering).

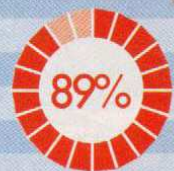
... și Altele

Dacă privesc acum în urmă, e clar că cea mai mare asemănare cu Heroes-ul este cea legată de faptul că fac parte din același gen.

Există unele alternative care pot fi considerate ca îmbunătățiri ce ar putea fi aduse lui Heroes, în special legate de posesia și administrarea resurselor. Resursele sunt de două tipuri: mana și bani. Mana este de patru tipuri, corespunzând celor patru specii existente. Fiecare unitate sau vrăjă consumă un anumit număr de unități de mana care cresc în funcție de numărul de surse de mana deținute și de numărul de orașe pe care îl aveți, în afară de castelul principal. În principiu, fiecare oraș sau castel poate administra maxim trei surse de mana. Aceste surse de mana, precum și celelalte surse care sunt răspândite pe hartă și care aduc bani, intră în posesie numai când sunt situate pe pământul caracteristic speciei. Acest lucru, adică practic teraformarea, poate fi realizat numai prin implantarea unui „rod”, care este abilitatea unui tip de erou specific (de exemplu Arhanghel pentru The Empire). Suma de bani care vine în fiecare zi este dependentă de numărul de orașe pe care le aveți, dar și de nivelul la care sunt upgrade-ate. De aici încolo consider că restul amănuntelor ar fi bine să le aflați voi. Pentru fanii genului, jocul merită, așa că vi-l recomand sincer.

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	DisciplesII: Dark Prophecy
Gen	TBS
Producător	Strategy First
Distribuitor	Strategy First
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	13/15
Gameplay	25/30
Feeling	05/05
Storyline	09/10
Multiplayer	08/10
Impresie	10/10
ON-LINE	www.strategyfirst.com

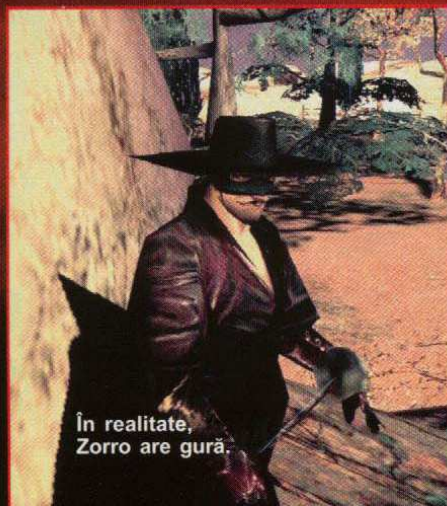




THE SHADOW OF ZORRO

Un joc pentru copii
sau un joc...

O întrebare care mi-a măcinat nopțile, după ce am jucat pentru o perioadă de timp Zorro, a fost: care este categoria de vârstă pentru care a fost scris acest joc. Plecând de la ideea că majoritatea producțiilor se încadrează în două grupe, adică, prima între 0-12 ani, iar cea de a doua reprezentată de restul, și diferențele de stil sunt destul de mari, consider că e foarte greu să faci un joc al cărui grup țintă să fie toată lumea. În concluzie, voi încerca să tratez acest joc din două puncte de vedere – plăcerea unui copil sub 12 ani de a-l juca și ochiul critic și pretențios al adolescentului sau adultului.



În realitate,
Zorro are gură.

Secțiunea copii

Sunt sigur că ați văzut toți filmele cu Zorro și că v-ar plăcea să fiți în locul lui. Ce ziceți? Cum ar să fii salvatorul tuturor acelor țărani nevoiași, să te bați cu oamenii aia răi care vor numai să se îmbogățească și să nu facă nimic altceva? Să fii un meseriaș al săbiei și să moară de frică toți dușmanii? Sunt sigur că ați visat la treaba asta, așa cum ați visat să fiți Batman, sau Superman, sau Superpolițistul. Cu jocul acesta o să puteți să faceți tot ce ați visat să faceți. O să aveți o grămadă de misiuni în care o să căutați bani furati, o să salvați oameni și la sfârșit o să-l înfrunțați pe capul răutăților și o să-l bateți de o să-l sune apa în cocoșă. Să știți că jocul este foarte frumos,

arată ca la televizor și vă garantez că o să vă puteți convinge părinții să vi-l cumpere cadou pentru că nu e cu sânge, nu are prostii în el, nu e cu bătaie, ci sunt doar lucruri așa ca între bărbăți. Să nu vă speriați dacă nu o să vă descurcați de la început, pentru că nu sunteți obișnuiți cu butoanele. Dar dacă mai încercați, o să vedeți că nu e atât de greu. Dacă aveți un joystick, sunteți cei mai tari și nu vă mai rupe nimeni. Povestea pe care o are jocul de la început este un pic diferită de ultimul film, Masca lui Zorro. În 1822 apare în California un nou șef al poliției. Don Alejandro, tatăl lui Don Diego are impresia că-l cunoaște de undeva, putând fi chiar celebrul criminal de război, Montero. Și de aici începe aventura.

Secțiunea cealaltă

Din această secțiune fac și eu parte, așa că vă dați seama că-mi este mult mai ușor. Dacă jocul acesta este făcut și pentru secțiunea adolescenți și adulți, atunci vă sfătuiesc să aveți nervii tari. Dacă ați citit mai înainte, povestea este foarte simplă și nu are nimic deosebit. În principiu, jocul se vrea a fi un adventure cu ceva elemente action, dar prea puțin convingătoare. De la început veți fi frapați de aspectul graficii filmului de intro. Ori s-a dorit a fi făcută în stil umoristico-tâmpo-stupid, ceea ce nu prea pușcă, având în vedere povestea de după, ori



Vogue: colecția de toamnă

este o mostră de film deosebit de prost în care orice în afară de fizicul omenesc contează. Următorul pas este acela al tastelor. Probabil din lipsă de spațiu, producătorii nu au oferit posibilitatea de redefinire a tastelor. Ba mai mult, nici nu scrie nicăieri care sunt acele predefinite. O să vi se ofere câteva fișiere .cfg din care o să fiți nevoiți să alegeți pe cel care credeți că vă oferă combinația cea mai bună de taste și este posibil ca ulterior să fiți uimiți de cât de prost au fost alese. Sincer, dacă vreți, totuși, să-l jucați, faceți-vă rost de un gamepad sau încercați varianta pentru PS2. Grafica jocului în sine este destul de bună, mișcările personajelor relativ naturale. Zorro are o problemă referitoare la stânga sau dreapta împrejur. Este foarte finuț, parcă ar fi amplasat pe un soclu care se rotește în ciuda gravitației. Nu vreau să vă vorbesc despre bug-urile de rotație ale camerei sau despre cele referitoare la înțepenirile în hartă ale personajului principal. Nu vreau să vorbesc nici despre faptul că jocul are un tutorial de toată jena, practic nu te învață decât cum să înveți singur, fără profesor. Probabil are un scop educativ, acela de a ne transforma în autodidacți chiar dacă lecția asta plus pliciseala o să ne coste ceva dolari buni. Cu alte cuvinte, jocul ăsta e...

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	The Shadow of Zorro
Gen	Action/Adventure
Producător	In Utero
Distribuito	Cryo Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P III 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	13/20
Sunet	11/15
Gameplay	10/30
Feeling	01/05
Multiplayer	N/A
Storyline	08/20
Impresie	03/10
ON-LINE	zorro.cryogame.com





Lumea nu se mai satură de război

Este incredibil ce jocuri bune au putut să iasă pe piață într-un moment în care nu se aștepta nimeni. Ca RPG-ist nu vei mai ști de care joc să te apuci primul, Wizardry 8 sau Gothic, iar ca FPS-ist vei oscila (și până la urmă le vei alege pe amândouă) între Return to Castle Wolfenstein și Medal of Honor: Allied Assault. Dacă numărul trecut Mike a avut plăcerea de a vă introduce într-un joc în care cel de-al Doilea Război Mondial era populat și de zombie și mutații alături de vajnicii soldați nemți, iată că de data asta avem de-a face cu un FPS ce încearcă să se apropie cât mai mult de adevărata atmosferă a WWII.

Vreau să precizez, așa din prima, că nu voi face o paralelă între Return to Castle Wolfenstein și Medal of Honor: Allied Assault pentru simplul motiv că fiecare dintre aceste două jocuri abordează stiluri diferite. Voi trata jocul din ochii unuia care nu știe cine e ăla Blaskowicz sau Heinrich. Să vedem deci ce au reușit să facă cei de la 2015 în acest joc.

Singleplayer

Jocul te pune în postura unui soldat american în timpul celui de-al Doilea Război Mondial. Un soldat mai special, ce-i drept, având în vedere că pe tot parcursul jocului vei fi chemat pentru a rezolva problemele cele mai importante ale campaniei Aliatilor împotriva nemților. Vei lupta în cea mai mare parte a jocului pe frontul din Europa (Norvegia, Franța și Germania) dar și în Africa de Nord (Algeria). Jocul este împărțit în 6 campanii, fiecare cu misiunile și submisiunile aferente, totalizând în final aproximativ 20 de „niveluri” (sper să nu mă înșel) și 10 ore de gameplay efectiv.

Așa cum am spus și la început, Medal of Honor încearcă să surprindă cât mai bine atmosfera din WWII și, cel mai important lucru, să o transmită jucătorului. Cei de la 2015 s-au inspirat masiv, și în mod oficial, din celebrul film al lui Steven Spielberg, „Saving Private Ryan”, astfel că vă puteți imagina de pe acum, în cazul

în care ați văzut filmul, la ce să vă așteptați din partea MoH-ului. Pe lângă atmosfera specifică filmului, veți reîntâlni în Medal of Honor și o serie de locații prezente în „Saving Private Ryan” și veți avea surpriza să vă treziți într-o serie de misiuni ce se dovedesc a fi copii fidele ale unor scene din film.

Dorind ca totul să iasă chiar mai bine decât „la carte”, cei de la Electronic Arts au adus în ajutorul echipei producătoare consultanți militari specializați printre care se numără și Cap. Dale Dye, veteran de război ce a servit ca și consultant și în echipa ce a realizat filmul „Saving Private Ryan”. Influența acestor specialiști se observă bine de tot în joc, de la arme până la locații și efecte sonore. Toate sunt redată înfricoșător de real. Că tot veni vorba de armament, în



Cred că mă aflu prea aproape de țintă



2 degete în sus = 2 sniperi în apropiere

Medal of Honor veți avea la dispoziție cam toate armele ce și-au găsit locul în arsenalul Aliatilor în WWII, de la mitraliera Thompson până la pușca M1 Garand sau pușca cu lunetă Springfield. Fiecare dintre aceste arme arată și se comportă cât se poate de real, de la intensitatea reculului până la sunetul specific fiecărei arme.

Atmosferă și AI

Cele mai influente componente ale game-play-ului din Medal of Honor sunt, cel puțin din punctul meu de vedere, atmosfera jocului și AI-ul inamicilor și al aliaților.

Atmosfera din MoH este cu siguranță cel mai de preț lucru pe care jocul îl aduce în universul FPS-urilor.

Puteți să înșirați toate FPS-urile



„militare” și tot nu veți da de unul care te face să trăiești atât de intens atmosfera războiului ca MoH. Luați ca exemplu misiunea cu debarcarea în Normandia... Un haos total, zbierete, im-



Moartea e pe partea cealaltă a gardului

pușcături, obuze ce cad la doi pași de tine... Te găsești apărât de gloanțele nemților doar de niște banale șine de tren în timp ce vezi cum cei ce s-au încumetat să meargă mai departe sunt secerăți de gloanțe. Îți vine să te ascunzi în groapa aia toată ziua, chiar dacă realizezi că este doar un joc. Sentimentul de realism este înfricoșător, iar cei ce au avut vreodată „ocazia” să audă gloanțe suierându-le pe la urechi s-ar putea să rețină niste amintiri nu tocmai plăcute. Pe de altă parte, în MoH războiul nu se poartă la scară mare ca, de exemplu, în Operation Flashpoint. Ai misiuni ce te duc din orașul cutare în orașelul cutare, nu fugi de nebun peste munți și văi. Dar chiar dacă faptul că jocul pare oarecum mai „îngrădit” și limitat față de Flashpoint-ul mai sus amintit, acesta recrează mult mai bine adevărata atmosferă a războiului. Cel mai important lucru este acela că nu te simți invincibil, și asta deoarece MoH reușește

să te facă să uiți că e un joc și că tu te uiți la un monitor. Intensitatea jocului se datorează în mare parte și sistemului de respawn pe care l-au gândit cei de la 2015. Astfel, dacă nu îți iei inima în dinți și încerci să avansezi, chiar dacă în față te așteaptă mai mulți inamici decât îți trebuie, te vei trezi că ți-ai terminat muniția pentru că inamicii nu vor conțeni să vină și să tot vină...

Alt factor care ridică mult de tot „atractivitatea” jocului și dă impresia de „realitate” este reprezentat de numărul destul de mare de script-uri întâlnite în joc. Adică, asta pe înțelesul tuturor, jocul reacționează în anumite momente cât mai real nu pentru că este el deștept ci pentru că așa i-a fost „spus” să reacționeze. Exemplu: dacă după ce reușești să plasezi o bombă te vei trezi cu toată armata germană pe cap se prea poate să nu fie din cauza faptului că ai călcat pe o rămurică și, vezi Doamne, un neam mai deștept s-a dus și a adunat toată cazarma, ci pentru că în momentul în care ai



Cei doi urmează să își paseze o grenadă (pe bune!)



Să ghicesc... Jean de la Craiova?

De reținut



Se pare că soldații germani sunt gata să se sacrifice pentru a-i salva pe alții. Încercați să aruncați o grenadă în mijlocul unei camere plină de nemți. Rezultatul vă va surprinde...

pus bomba ai activat și un trigger care a dat de înțeles jocului că e momentul să pună ceva carne de tun pe tine. Bine, cu siguranță nu e cel mai potrivit și nici cel mai concludent exemplu, dar sper că ați înțeles.

Jocul reușește să te pună în fața unor misiuni cât de cât variate și interesante, dar, că tot l-am vorbit numai de bine până acum, vei întâlni și unele misiuni ce nu prea au ce căuta într-un shooter ce se vrea atât de realist. Vorbesc aici de misiunile ce tind rău de tot spre arcade, ca de exemplu cea în care mergi de-a dăra cu tancul pe un traseu mult prea liniar în timp ce distrugi cu ușurință tancurile inamice.

Alul din Medal of Honor are și el părțile lui bune și părțile proaste. Inamicii sunt diabolici câteodată prin capacitatea lor de a se folosi de orice birou, cutie, dulap sau altă formă de relief ce apare între ei și tine. Se ascund, își scot doar capul ca să te vadă și, mai ales, posedă incredibila capacitate de a te nimeri de sub un birou cu o pușcă de câteva kile pe care o țin cu o mână desupra capului. Și că tot veni vorba de inamici, aveți grijă la câini. Sunt probabil cei mai parșivi dintre toți, se strecoară pe lângă tine, nu îi auzi și sunt răpizi.

Dacă tot suntem la capitolul „lupte”, este de remarcat faptul că, deși este un joc care excelează prin realism, e nevoie de un număr destul de mare de cartușe pentru a te pune la pământ. Același lucru și la inamici... plus că există anumite momente (mai exact atunci când intervin, la inamici, animațiile gen „stai o clipă să-mi revin”) când gloanțele trase de tine nu au nici un efect asupra sănătății țintei tale.

Părțile proaste ale Al-ului? Imaginează-ți o scenă în care un aliat și un neamț stau față în față, cu un stâlp între ei și trag înnebuniți fără să se atingă unul pe altul. Deh, se poate... O altă neplăcere, de data asta mult mai gravă, constă în faptul că, în timp ce nemții sunt deștepti foc, oamenii tăi sunt, sunt... nu am cuvinte. Este absolut evertant să vezi o luptă între un neamț și un aliat în care neamțul fuge de colo, colo și se ascunde pe unde poate în timp ce al tău stă falnic în mijlocul drumului și nu mișcă un pas.

Unde-s doi puterea crește?

În ultimul timp First Person Shooter înseamnă în primul rând multiplayer și abia apoi single-player. Dacă stai și te uiți la cât de mult îți ia să termini jocul ești tentat să crezi același lucru despre Medal of Honor. La fel am crezut și eu... După ce am jucat pe Omaha Beach în multiplayer am tins să dau dreptate zvonurilor de mai sus. După alte câteva meciuri și hărți noi am ajuns la concluzia că, cel puțin în cazul MoH-ului, tot singleplayer-ul e baza. Și asta nu pentru că multiplayer-ul nu ar fi interesant, ba chiar foarte distractiv câteodată, ci pentru că nu aduce nimic nou (sau cel puțin nimic ce să iasă în evidență) în acest domeniu. Cu toate că vei găsi în MoH un mod de joc ce seamănă ca două picături de apă cu Counter-Strike, jocul pur și simplu nu are succes în multiplayer. De ce? În primul rând, Medal of Honor nu este un joc făcut pentru așa ceva, controlul personajului nu se potrivește cu ideea de joc

furiș în multiplayer, hărțile puse la dispoziție la fel. Și cel mai mare minus: jocul cere RESURSE, nu glumă. Gândiți-vă că pentru un server de 10 oameni care să meargă fără probleme îți trebuie un procesor peste 1GHz și peste 128 RAM.

Grafic, jocul arată... real. Engine-ul grafic din Medal of Honor are la bază engine-ul de Quake III căruia i s-au adus anumite îmbunătățiri. Rezultatul este un engine grafic cum nu se poate mai potrivit pentru un astfel de joc. Nu pot să spun însă că este ceva nemaipomenit... dar asta poate pentru că realitatea nu arată niciodată prea bine.

Medal of Honor este un FPS excelent, atmosferic și intens... dar care are parte de problemele sale. Lipsa aproape totală a storyline-ului aduce sarcina de a „arunca” jocul exclusiv pe umerii gameplay-ului, ceea ce face că eventualele greșeli să iasă mult mai mult în evidență. Unele scăpări în designul nivelurilor, câteva greșeli în Al-ul inamicilor, timpul de joc MULT prea scurt și, nu în ultimul rând, un final absolut jenant împiedică Medal of Honor: Allied Assault să devină unul dintre cele mai importante FPS-uri ale tuturor timpurilor. Așa este doar un joc foarte, foarte bun (ceea ce nu este un lucru deloc rău).

Mitza

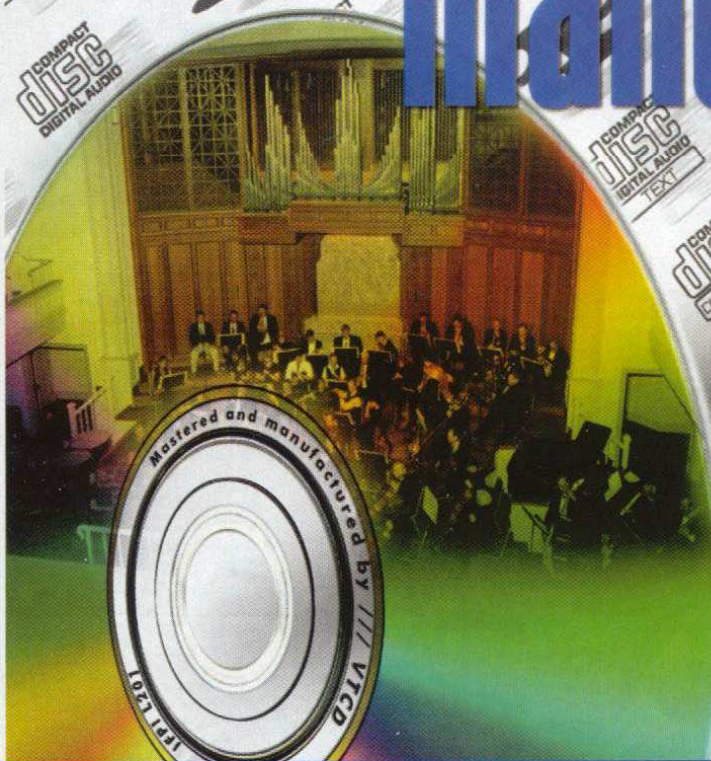
LEVEL	Date tehnice
Titlu	Medal of Honor: Allied Assault
Gen	FPS
Producător	2015
Distribuito	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution
	tel. 01-3455505
Procesor	P II 500 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	15/15
Gameplay	26/30
Feeling	04/05
Storyline	N/A
Multiplayer	17/20
Impresie	09/10
ON-LINE	mohaa.ea.com



**CD
MC
DVD**
**manufacturing
is on firm ground**

[Quality] [Reliability] [Experience]

CD, MC, DVD manufacturing



/// VTC D VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.

H-8001 Szekesfehervar, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-598 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

hattrick

You're in România

Hattrick » România » Players

ROMÂNIA

Menu

- My Hattrick »
- Brasov »
- Brasov »
- Training »
- Matches »
- Arena »
- Economy »
- The Club »
- Challenges »
- Bids »
- România »
- About Hattrick »
- Supporter »
- Mobile »
- Shop »

COMMUNITY

- Mailbox »
- Chat »
- Conferences »
- Log off »

Vote for Hattrick at MPOGD!

Your 28 players

Bela Ioanid
40 000 Lei, 18 years, passable form
Has disastrous experience and poor leadership abilities

Stamina: poor Keeper: disastrous
Playmaking: poor Passing: wretched
Winger: poor Defending: poor
Scoring: wretched Set Pieces: weak

Cătălin Milea
820 000 Lei, 26 years, weak form
Has weak experience and passable leadership abilities

Stamina: inadequate Keeper: wretched
Playmaking: wretched Passing: inadequate
Winger: weak Defending: inadequate
Scoring: weak Set Pieces: disastrous

Cezar Guță
400 000 Lei, 21 years, passable form
Has disastrous experience and wretched leadership abilities

Stamina: passable Keeper: disastrous
Playmaking: wretched Passing: weak
Winger: inadequate Defending: wretched
Scoring: weak Set Pieces: passable

Ciodaru Popa
620 000 Lei, 24 years, passable form
Has wretched experience and passable leadership abilities

Stamina: poor Keeper: disastrous
Playmaking: poor Passing: inadequate
Winger: inadequate Defending: disastrous
Scoring: inadequate Set Pieces: weak

SORT ORDER

First name

OVERVIEW

Bela Ioanid
Cătălin Milea
Cezar Guță
Ciodaru Popa
Corneliu Pop
Costica Piturcă
Dan Boloboc
Dan Părvulescu
Dorinel Chiriță
Dorinel Stoimaru
George Niculescu
Gogu Ciobotaru
Horatiu Chitul
Ion Baboiescu
Ionel Sophră
Ionel Trifu
Istait Blerincă
Jaron Hickman
Les Paris
Marian Talvan
Manuș Barca
Mădălin Maniu
Mihai Codrescu
Mircea Ciobotariu
Nicușor Baciu
Ovidiu Pitu
Remus Tilea
Teodor Pascanu

Visul oricărui jucător de fotbal...

În ultimele luni v-am tot povestit o mulțime de lucruri frumoase despre tot felul de jocuri on-line, în special MMORPG-uri, ce urmează a ne bucura zilele solitare cât de curând. Însă toate acestea au un mare inconvenient pentru utilizatorul român: taxa de participare de 10 USD ce poate fi plătită doar cu ajutorul unui card internațional.

Însă jocurile on-line un înseamnă numai RPG-uri și strategii și mai ales nu înseamnă numai taxe peste taxe. Există și jocuri deosebit de drăguțe și interesante care pot fi jucate pe gratis, iar pentru aceasta nu ai nevoie decât de calculator, un browser de Internet și o conexiune, indiferent de capacitatea acesteia. Unul dintre aceste jocuri este Hattrick, un manager de fotbal ce cuprinde campionatul din întreaga lume. Hattrick a fost conceput în

1997 de către Björn Holmér, un suedez mare amator de fotbal și de competiții on-line. Din vara lui 2000 Hattrick este proprietatea companiei Extralives AB compusă din Björn Holmér, Daniel Abrahamsson și Johan Gustafson. Aceștia au continuat să dezvolte ideea, pe baza feedback-ului primit de la utilizatori, astfel încât astăzi putem folosi versiunea a șasea a acestui joc.

Greu la deal cu boii mici

Pentru a putea juca Hattrick, în primul rând trebuie să treceți pe la www.hattrick.org și să vă înregistrați, în același timp alegându-vă un nume pentru viitoarea voastră echipă. Într-un interval de patru zile veți primi confirmarea înregistrării echipei în campionatul ales (n-ar strica să încercați campionatul României unde sunt deja un număr considerabil de co-naționali ce se întrec în ascuțișul tacticii). Alunci veți fi înștiințat că echipa voastră a fost acceptată într-una din ligile inferioare (IV sau V) ale campionatului ales și că puteți oricând să vă începeți activitatea de antrenor. Hattrick este un joc săptămânal, ceea ce înseamnă că evenimentele fotbalistice vor fi programate și se vor desfășura de-a lungul săptămânii reale. În fiecare duminică dimineața vor avea

loc meciurile din campionat, iar miercuri cele din cupă sau amicalele. Și când spun duminică mă refer la duminica din viața noastră reală nu la o duminică „virtuală”.

Între aceste două zile vor exista sesiuni de antrenamente, management al resurselor, al juniorilor, al stadionului. Mă voi ocupa în continuare de câteva din aspectele cele mai importante ale simulării on-line. Jucătorii, fiind piesele grele, trebuie tratați cu multă atenție. Acest lucru nu va fi foarte greu, deoarece jucătorii nu au atât de multe caracteristici, precum sunt cele oferite în Championship Manager, de exemplu. Caracteristicile sunt prezentate și într-o altă filozofie decât cea cu care eram obișnuiți. Nu există roluri predefinite în echipă (gen fundaș dreapta sau atacant); orice jucător poate juca în orice poziție dorești, dar bineînțeles că fiecare dintre aceștia vor juca în funcție de abilitățile personale. Acestea sunt prezentate relativ simplist, sub forma unor indicatori ce ne arată cum se descurcă jucătorul în anumite situații de joc. Nu avem numere. În locul lor vom putea afla că jucătorul respectiv este poor la capitulul playmaking, dar divine în fața porții adverse. Pe lângă acestea mai există patru elemente care pot influența decisiv comportamentul jucătorilor în timpul meciului: experiența, calitățile de lider, forma de joc și, recent, abilități speciale (Quick, Strong etc.). Bineînțeles că jucătorii pe care i-ai primit la început nu vor fi acele staruri pe care ți le dorești. Vedetele va trebui să ți le construiești în timp sau să ți le cumperi. Antrenamentele sunt un factor important, ele putând fi atât generale (și afectează în special forma jucătorilor), dar și specifice (apărare, atac, faze fixe etc.). În fiecare duminică veți avea posibilitatea să promovați câte un junior la echipa mare, iar dacă ați investit în prealabil în tineret s-ar putea să descoperiți adevărate giuvaere fotbalistice printre aceștia.

Transferurile și meciurile

Acestor două elemente m-am decis să le acord o atenție specială nu neapărat datorită importanței lor, cât a modului inedit în care au fost implementate. Din păcate, nu poți vedea calitățile unui jucător care nu este nici pe piața de transferuri, nici în echipa ta. De aceea nici nu vei putea face oferte altor echipe pentru anumiți jucători pe care i-ai dori (așa cum se întâmplă în realitate). Singura modalitate ar fi să discuți pe forumul site-ului cu proprietarul acelei echipe și acesta să-l

Hattrick » România » IV.34

Series: IV.34

Country: România

Level: 4 out of 5

Team	Played	Goals	Points
1. FC Brasov	4	10 - 3	12
2. Cluj	4	18 - 7	9
3. Dimbovita	4	12 - 10	7
4. Lar Vegas	4	10 - 6	6
5. MySteaua	4	7 - 5	6
6. FC Sculpa in Dunare	4	8 - 19	4
7. Prahova	4	7 - 12	3
8. Satu Mare	4	2 - 12	0

Promovarea este un obiectiv realizabil

National conference - România		
National conference - România		
It is not allowed to post cheating accusations on this conference. Mail them to appropriate GM instead. Transfer ads and player valuations belongs on the transfer conference, and you may not post them here.		
Subject	Sent by	Replies
raspuns pentru burebista	Paul09	1
sugestiune...	Paul09	2
?	Paul09	1
Golarso	somnoroșu	2
Joniorli - 85	burebista	7
Cum s mers antrenamentul 84?	burebista	8
Friendly Champion's League	gogoașha2001	21
amicala	somnoroșu	4
S-a deschis conferinta de pres	Gordoa A	0
Antrenor	GabiS	10
Ce bataie pe Gogoașha	burebista	9
Nationala	Dobrin	18
Sfatul pt. incepatori	danzi	8
Carciuna di peste drum II	Tulufuz	6

Comunitatea virtuală a Hatrrick-ului

scoală pe lista de transfer doar pentru tine. Odată pus pe lista de transfer (fiecare campionat are lista lui), jucătorul va sta acolo trei zile, timp în care doritorii pot depune oferte pentru el, în sistem de licitație. La sfârșitul celor trei zile, cel care a depus oferta cea mai mare va câștiga acel jucător sau, în cazul inexistenței ofertelor, va rămâne la echipa originală.

La lista de meciuri vei putea vedea atât o parte din ultimele meciuri jucate, cu rezultatele obținute și raportul complet, dar și 4-5 din meciurile viitoare. De aici vei putea da instrucțiunile de joc atât tactice, generale, cât și individuale, în avans, astfel încât la ora meciului, chiar dacă nu ești online, echipa va fi pregătită și va juca ceea ce ai instruit-o. Meciurile vor dura 90 de minute reale cu sau fără prelungiri (după caz), timp în care va fi generat un raport. Din păcate, meciul odată început, nu mai poți schimba nimic, nici nu indicații, nici măcar va schimbările de jucători (acestea realizându-se automat și doar dacă se accidentează vreun jucător).

Hatrrick are și un serviciu cu plată (o sumă mică de altfel chiar și pentru români) numit Supporter, prin care poți primi câteva „floricele” drăguțe precum posibilitatea de a juca de pe telefonul mobil, declarații de presă, numere pe tricouri sau un club pentru suporterii echipei tale.

Acestea fiind spuse, vă aștept pe toți într-un campionat românesc, mai ales acum când Campionatul Mondial între națiuni este o certitudine și avem nevoie de jucători români cât mai talentați.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Hatrrick
Gen	Online football manager
Producător	Björn Holmér
Distribuitor	Extralives AB
ON-LINE	www.hatrrick.org

hatrrick League Antepost Visit our new Betting Pages

FC Brasov - FC Sculpa in Dunare 4 - 0

Date: 1/20/2002 at 09:15
Arena: FC Brasov Arena
Crowd: 7000

Overcast weather free of rain made for a crowd turnout of 7000 at FC Brasov Arena today. Brasov started off with a 4-4-2 lineup. Sculpa had chosen a strategic 4-4-2 formation.

In the 3rd minute cheers broke out as Daniel Scimac found his way through the guest central defense line, dipping the 1 - 0 goal in for Brasov. After 17 minutes Brasov's Ionel Sapiti had to be carried off on a stretcher in agony. Sculpa's Gabi came in instead of him. The visitors almost came back with an equalizer in the 22nd minute after a good combination down the middle, but as Dumitru Bal was put down on the raid he couldn't deliver a shot hard enough to seriously challenge the keeper. In the 22nd minute of the match the visitors central line of defense had to look on as Ionel Sapiti dashed through, knocking home 2 - 0 for Brasov. 2 - 0 was the half-time score. The forty-five minutes were dominated by Brasov, with an impressive 57 percent possession of the ball.

The referee showed Brasov's Ionel Sapiti the yellow card after a particularly nasty challenge. A bit later, a magnificent combination in the middle resulted in Brasov's Ionel Sapiti putting the lead up to 3 - 0. In the game's 59th minute Sculpa's Ionel Sapiti fell dramatically just outside the penalty area. The referee, however, looked Ionel Sapiti for taking a dive. In the 60th minute of the match the visitors central line of defense had to look on as Ionel Sapiti dashed through, knocking home 4 - 0 for Brasov. In the game's 74th minute Sculpa's Ionel Sapiti limped slightly after a late challenge, but could go on. Brasov held the ball, with a clear 69 percent possession rate.

HATTRICK FLASH

MY TEAM
FC Brasov
România, IV.34
dillo

RIGHT NOW
13:37:39
2882-82-84
968 online

Echipa este suficient de bună să spulberii tot în campionat

hatrrick 2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

FC Brasov (36616)

Owner: dillo
Country: România
Region: Brasov
Home Pitch: FC Brasov Arena
Coach: Iulian Maniu
Series: IV.34
League Position: 1
The Cup: Out

The team is undefeated for 2 competition games and has 2 wins in a row.

Has scheduled a friendly this week.

MY TEAM
FC Brasov
România, IV.34
dillo

RIGHT NOW
13:37:39
2882-82-84
968 online

O altă față a echipei brașovene

hatrrick Fodbold Messen FORUM 2001

Team Setup - FC Brasov

League match 1/20/2002 at 09:15

Venues: FC Brasov Arena
Home team: FC Brasov
Away team: FC Sculpa in Dunare
Report: FC Brasov - FC Sculpa in Dunare

Tactical Formation			
George Horiașu	Mihai Codreanu	Marius Bănuș	Camelia Pop
Normal	Normal	Normal	Normal
Mihailor Bănuș	Ionel Tolu	Cristian Bănuș	Horatiu Chibul
Normal	Normal	Normal	Normal
Ionel Sapiti	Daniel Scimac		
Normal	Normal		

Sat Pieces	Sub (Keeper)	Team Captain
George Horiașu	Cristian Bănuș	Ionel Tolu
Sub (Defender)	Sub (Inner Midfield)	Sub (Forward)
George Horiașu	Cristian Bănuș	Cristian Bănuș
Replaced players:	Ionel Sapiti	

Total player experience: watched

MY TEAM
FC Brasov
România, IV.34
dillo

RIGHT NOW
13:37:39
2882-82-84
968 online

Cu cât mai multe stele cu atât mai bine

HEROES II

of Might and Magic



THE SUCCESSION WARS

O serie care a scris și care scrie istoria

Din multitudinea jocurilor cărora le-am bătut cărările de-a lungul timpului, doar unul singur mi-a lăsat o amprentă atât mentală, cât și sufletească greu de egalat de către orice alt joc: Heroes of Might and Magic II. De ce? Sincer, nu sunt foarte sigur de motiv. Poate că acea lume pe care jocul o simulează este perfectă pentru mine, este ceea ce mi-am dorit dintotdeauna! Nici de asta nu sunt sigur, cum nu sunt sigur nici de faptul că universul care se desfășoară în jurul meu este real. Până la urmă, cum spuneam, totul este o chestiune de gust. Lumea poate fi frumoasă sau poate fi urâtă, depinde pur și simplu de ochii prin care este privită. Așa că ce anume îmi furnizează mie certitudinea faptului că ceea ce este este cu exactitate ceea ce este? Prietenii? Soția? Friptura de pui sau garnitura de orez? Realitatea TV? Nu. Consider că nimeni nu mă poate face să pătrund dincolo de privire, dincolo de minte, dincolo de om, dincolo de tot ceea ce „se vede”, adică în adevăr. Dar există totuși anumite alternative mai simple unde realitatea aceasta a noastră nu suferă distorsionări sub imperiul adevărului. Este vorba de jocuri. Acestea sunt pure creații ale minții sub această realitate vizibilă și palpabilă, dar care oferă alternative pentru fiecare individ în

parte de a-și crea propria variantă de univers. De fapt, toată fascinația aceasta a jocurilor pe calculator se bazează pe această idee. E bună, e rea? Nu se știe cu exactitate. Uneori este bună, alteori este rea. Depinde de cât de pozitivă sau negativă este reprezentarea conștientă a frontului ante-vizual.

De la Heroes I...

Plecând din timpuri imemorabile, iată că se îndreaptă către noi amintirea unui început timid în materie de jocuri, ca de altfel toate începuturile din acea vreme. Este vorba desigur despre prima privire aruncată în atelierul halei de producție 3DO al lui Heroes of Might and Magic. La prima vedere apare ca un joc deosebit de artistic, în care monștrii se confundă cu frescele din catedrala artei evului mediu timpuriu, cu unele dezavantaje și bug-uri. Este într-adevăr un copil al unei epoci ce avea să vină la numai câțiva ani mai târziu. Trecut oarecum cu vederea, dar totuși băgat în seamă de către majoritatea celor care aveau tangențe cu sistemele de calcul contemporane acelor vremuri, Heroes of Might and Magic a încercat să se ridice singur, dar din păcate și-a atins limita de nivel întâi predestinată tuturor acelor jocuri de

început de drum și aventura lui a luat sfârșit cu titlul de „Strategy Game of The Year” și lansarea celui de-al doilea Heroes. Însă întrebarea care se pune este cui îi datorăm nebunia Heroes of Might and Magic, lui sau secundului său, Heroes of Might and Magic II? Iată o întrebare al cărei răspuns mă face să-mi reconstitui impresiile despre „epoca vitezei”. Trebuie să vă spun că, jucând Heroes of Might and Magic I, veți simți faptul că, dacă îl reduceți la nivel de concept, practic nu există aproape nici o diferență majoră între el și cel de al treilea din serie. A, dacă nu știți, există și un predecesor al lui Heroes care s-a chemat King's Bounty, probabil primul TBS fantasy al tuturor timpurilor. Totuși, dat fiind faptul că CD-ul LEVEL de luna aceasta conține versiunea full după care mulți plâng de ani de zile și mai ales pentru că a fost ales ca jocului anului 1996, propun să ne întoarcem ușor fața către Heroes of Might and Magic II, dar fără să uităm ce avem în spate și bineînțeles mai departe, înainte.

...prin Heroes II...

Da. În special prin Heroes of Might and Magic II, deoarece în structura mea valorică el reprezintă prima poziție. Experiența mea în acest joc se întinde pe aproximativ 5 ani de zile și încă nu pot să spun că știu totul despre el. Dacă îmi este permis, voi încerca să vă împărtășesc, vouă fani ai TBS-ului și nu numai, ce-

Kings Bounty



King's Bounty a fost probabil primul joc fantasy de strategie turn-based creat vreodată și a servit ca bază pentru Heroes of Might and Magic. A fost lansat în anul 1990 de către New World Computing (fondat în 1984 de către Jon Van Cane-ghem). Astăzi, precum știți, New World Computing este o subdiviziune a lui 3DO Company. În principiu, jocul este destul de interesant, povestea fiind orientată asupra furtului Scepterului Regal, fără de care Regele va muri. Veți găsi foarte multe asemănări cu seria Heroes și merită să-l încercați măcar așa, în scop istoric. Este abandonware și îl puteți obține de la următoarea adresă: www.zone.ee/kingsbounty/.



Câmpul de luptă în Heroes I



Orașul din Heroes I

ea ce am învățat și aplicat de-a lungul atâtor ani. Dacă voi face greșeli sau voi da informații greșite, vă rog a-mi fi scuzate, deoarece acestea reprezintă roadele experienței personale și nicidecum modul ideal de joc. Voi începe prin a vă spune că jocul a fost lansat în anul 1997 și a avut un succes nebun. Au fost organizate competiții internaționale cu reguli fixe și jurii în care s-au întâlnit unii dintre cei mai puternici jucători pentru a se înfrunta. Din păcate nu am avut onoarea de a participa, chiar dacă știam de ele, din cauza unui motiv foarte simplu: nu aveam conexiune Internet, iar Internet Café-urile erau rare și scumpe. Pentru voi am prezentat unele dintre adresele de e-mail ale unora dintre acești jucători. Din păcate, nu știu cât mai sunt de actuale. Revenind, Heroes II este, după cum știți, un TBS a cărui acțiune se desfășoară într-un ținut legendar cu numele de Enroth. Dacă vă amintiți, la sfârșitul lui Heroes I celebrul Lord Ironfist a reușit să unifice tot ținutul după care pacea și liniștea s-au așternut asupra lumii pentru 25 de ani. Lord Ironfist a avut doi fii, Roland aka Good și Archibald aka Bad. În Heroes II se vorbește tocmai despre luptele care au urmat între cei doi fii pentru ocuparea tronului după moartea lui Lord Ironfist. Evident, cel care a dat startul a fost Archibald, prin izgonirea de la castel a bunului său frate. Pentru că tocmai mi-am amintit, această linie epică poate fi urmărită și în seria Might & Magic. Oare în ce constă originalitatea jocului (în raport cu altele și nu cu Heroes I)? La prima vedere, jocul nu atrage prea mult. Grafica nu este și nu a fost extraordinară, însă partea de tactică și strategie este dușă la paroxism. Iată cum...

...plus Heroes II tactics...

...tot acest amalgam de laude se concretizează. Așadar, avem șase tipuri de castele și eroii corespunzători, pentru fiecare castel cinci tipuri de creaturi plus altele adiționale, un număr destul de mare de vrăji (60) și vreo 75 de



În zbor peste ziduri



Un erou relativ bun

artefacte dintre care 8 deosebit de puternice (Ultimate Artefacts, a căror listă se află în acest articol). Ei bine, nu e prea mult în comparație cu Heroes III dar, ca și șahul, un număr redus de piese poate face un joc mult mai atractiv și tacticile uimitoare mult mai posibile. Atunci când devine mult prea complex, omul are obiceiul de a-și crea niște stereotipuri de strategie care vor ucide, cel mai probabil, inventivitatea. Exemplele sunt numeroase, însă nu fac obiectul



Cu Luck să dăm în cei 14 Dragoni Negri!!

articolului de față. Așadar, jocul se axează pe de o parte pe gestionarea cât mai atentă a resurselor, iar pe de altă parte pe explorare și luptele propriu-zise. Complexitatea jocului este determinată tocmai de interdependențele dintre cele două aspecte particulare și aparent detașabile una de cealaltă. Cele șase categorii bazale ce caracterizează jocul dispun de anumite calități speciale și particulare. După cum observați în tabel prezentat, nu toate au nevoie de același tip sau cantitate de resurse.

Aceste diferențe duc clar la abordarea diferită a mediului de desfășurare a jocului, adică a hărții: hărțile „Small” și „Medium” vor avea nevoie de o dezvoltare rapidă, deci de ales vor fi castelele de Barbarian și Knight;

hărțile „Large” și „Extra-Large” vor profita de avantajele oferite de Wizard, Necromancer, Warlock și Sorceress. Referitor la tipurile de eroi, recomandabil este să folosiți același tip cu cel al castelului.

Revenind la resurse, este recomandabil ca, la început, să forțați o pază strictă asupra lor pentru că, altfel, veți fi puși în situația de a relua scenariul. Tacticile din timpul luptei sunt similare cu cele reale, de război, așa că orice documentație (nu vă recomand Mein Kampf) este binevenită. Unitățile sunt terestre de meele și distanță, respectiv de aer. În linii generale: unitățile terestre de apropiere sunt mai puternice decât cele de distanță; unitățile aeriene sunt mai rapide, dar se axează pe blocarea celor terestre de distanță, ceea ce poate fi transformat din dezavantaj în avantaj atunci când aveți unități terestre de apropiere numeroase și puternice; unitățile terestre de distanță sunt adevărați killer-i dacă nu sunt blocate; succesul unei bătălii în care sunteți în dezavantaj poate fi garantat prin folosirea adecvată a vrăjilor din dotare. Vrăjile sunt de cinci niveluri și devin disponibile prin construirea nivelului de

Ultimate artefacts



Book of Knowledge - Knowledge +12

Sword of Domination - Attack +12

Crown - All +4

Shield - Attack +6 și Defense +6

Staff - Spell Power +6 și Attack +6

Cloak of Protection - Defense +12

Golden Goose - 10.000 /zi

Wand of Magic - Spell Power +12

Mage Guild adecvat. Dacă o vrajă este de nivel 5 asta nu înseamnă că este cea mai potrivită. De multe ori soarta unei bătălii stă într-un Haste sau într-un Blood Lust dat la momentul potrivit. Un Blind sau Paralyze îl pot împiedica pe erou să fugă, ceea ce vă scutește de plăcerea de a mai lupta cu el și vă poate oferi și un set destul de bogat de artefacte, bașca experiență. Modul în care se calculează damage-ul făcut de o unitate asupra alteia se face după formula de mai jos, ținând cont de faptul că attack-ul are prioritate în fața defense-ului.

Dacă a lovește b atunci

$$\text{Dmg_total} = \text{Dmg_a} + \text{Dmg_b} \times (\text{Att_a} - \text{Def_b}) \times 10\%$$

Când b răspunde a atunci

$$\text{Dmg_total} = \text{Dmg_a} - \text{Dmg_a} \times (\text{Def_b} - \text{Att_a}) \times 5\%$$

deoarece atacul are întotdeauna avantaj.

Tip de castel							
Barbarian	22300	35	75	20	0	0	0
Knight	26700	85	40	30	0	0	0
Necromancer	30400	25	40	15	15	15	30
Sorceress	24500	30	40	10	10	25	0
Wizard	40500	5	60	0	15	0	50
Warlock	41200	35	30	10	50	15	10

Jucători celebri

Iată câteva nick-uri și adrese de e-mail ale unor jucători celebri:

Antho the Best -

sylvie.tousignant@cgocable.ca

Argyre - yennick@aol.com

Delwind - dgn@club-internet.fr

Casper - cascag@mygale.org

Lancelot - jlecompte@ireseau.com

Stefan - stephane.lafontaine@videotron.ca

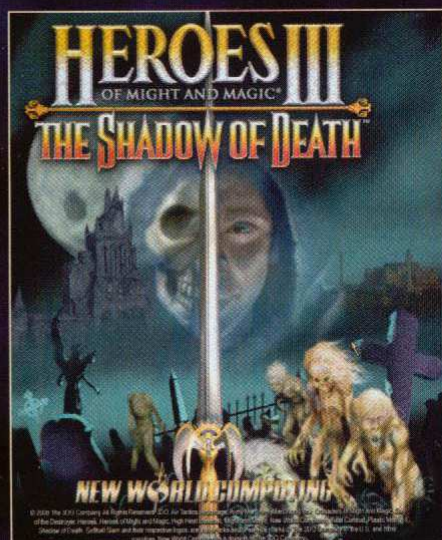
Thunder - mfrattin@globetrotter.net

Elwoood - elwoood@club-internet.fr

Din păcate, toată seria de tactici și strategii pe care le am acum în minte nu ar încăpea nici în toată revista, așa că o să mă reduc la un grup de tips & tricks și alte informații esențiale pentru a putea juca bine aproape din primul moment. Totuși, adevărata perfecțiune a lui Heroes II - The Succession Wars a fost realizată odată cu apariția add-on-ului, Price of Loyalty. Singura lui problemă a fost, bineînțeles, introducerea centrelor de recrutare pentru Ghosts. Știți voi de ce!!!

...și prin Heroes III...

Heroes of Might and Magic III a reprezentat următorul pas în viziunea producătorilor. Linia epică se continuă peste un număr destul de mare de ani cu alte personaje și altă epocă. Asta reiese în primul rând din apariția unor tipuri noi de creaturi care îmbogățesc arsenalul posibilităților de abordare a tacticii. Cum am mai spus, problema cu această „îmbogățire” este că a fost un pic exagerată. Aceasta este, bineînțeles, părerea mea, strict personală, așa că orice critică va fi bine primită. Îmi pare rău, dar Heroes III nu mi-a oferit atâtea satisfacții ca Heroes II. Cel mai mult m-a deranjat intro-



Atât de cunoscuta imagine



Frumos, da, frumos...

Cheats

Porniți jocul cu comanda /nwc și activați modul debug

911 - câștigați scenariul

1313 - pierdeți scenariul

8675309 - vedeți întreaga hartă

32167 - 5 dragoni negrii

101111 - aur

899101 - gems

844691 - minereu

844690 - lemn

ducerea a șapte unități per erou și castel. Personal, consider că cele două tipuri de unități în plus nu sunt decât o complicație inutilă a ceea ce era deja suficient de complicat. Cel mai mult dintre toate add-on-urile de Heroes III mi-au plăcut Cronicile în număr de 8 (dacă nu știți), iar cel mai original este fără îndoială In the Wake of Goods. Ceea ce este într-adevăr nemaipomenit la ultimele două Heroes-uri este coloana sonoră, care este absolut înălțătoare. Ea este cea pentru care am plâns după versiunea full a lui Heroes 2. În concluzie, deja cunoscutul Jon Van Caneghem, creator și designer al seriei, a realizat acest univers Might & Magic a cărui influență asupra industriei jocurilor se va face simțită mulți ani de acum înainte.

...către Heroes IV

Toată lumea așteaptă cu nerăbdare lansarea extraordinară a lui Heroes IV. Din păcate, și acesta, ca și celelalte jocuri mult anunțate ale vremii, a fost amânat de câteva ori. Nu știu ce să cred, cu toate că, relativ la ceea ce se vorbește că va conține, se anunță foarte

promițător. Noile concepte (eroul va lua parte activă la luptă, perspectiva grafică va fi izometrică, modificările aproape de calcule precum și alte lucruri) ne duc cu gândul la faptul că s-ar putea să ne trezim cu ceva cu totul și cu totul deosebit de ceea ce ne închipuim. Oricum, nu doresc să fac prea multe comentarii până nu voi avea versiunea de test în mână.

Locke

Tips & Tricks

La început construiți întotdeauna statuia. În ultima zi din săptămână faceți fântâna

Construiți întâi clădirile simple, ne-upgrade-uite, pentru a acumula creaturi

Căutați rapid o mină de aur sau cucerii o Haunted mine

Construiți cât mai repede un Mage Guild

Cumpărați cât mai repede un Spell Book pentru Knight și Barbarian

Pe nivelurile peste Normal de dificultate, calculatorul știe absolut totul despre voi

Acumulați cât mai multă experiență

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Heroes of Might and Magic II The Succession Wars
Gen	TBS
Producător	New World Computing
Distribuito	3DO Computing
Ofertant	LEVEL
Procesor	486 DX2 80 MHz
Memorie RAM	8 MB
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.3do.com

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

SNIPER'S LAST STAND



Începutul misiunii și un prim sniper...



În spatele acelor arcade se ascund câțiva inamici



O casă plină de soldați. Încercați să eliminați mai întâi sniper-ii de la geam...



...și abia apoi pe cei ce au mai rămas



Ruinele unei case pot ascunde multe surprize



Un sniper foarte greu de detectat...



...și unul și mai și



Nu vă aventurați prea departe...



pentru că s-ar putea să aveți parte de niște surprize



Unul dintre locurile preferate ale sniperilor



O zonă „fierbinte”



Un sniper neamț ce se ascunde cu dibăcie printre ruine



Casa unde veți găsi muniția necesară pentru...



...rezolvarea misiunii

Ghinea's Game Universe

La grădiniță eram meșter în ale jocului. Pe bune. Eram orchestratorul majorității jocurilor „în grup”, și care nu erau de competiție. La sugestia mea, făceam trenulețe din scăunele și, stând în ele (pe loc, evident), ne povesteam unii altora pe unde trecem și ce întâlnim în drumul nostru. Și, pe bune, ajungeam să credem, era ceva fermecat la mijloc, parcă simțeam și cum treci peste macazuri.

Dar cel mai cunoscut și mai popular joc pe care îl porneam și care prindea pe toată lumea era cel de construcție. Foloseam absolut orice aveam la îndemână, dar în special elemente din jocuri modulare de construcție (un fel de LEGO-uri, dar mai simple, alcătuite numai din „cuburi” ce se prindeau unele de celelalte). Ieșeau, nene, din mâinile mele niște ciudățenii de care mă mir și acum, dar a căror calitate principală era explicația, povestea în care le integram, și care îi aduna pe toți copiii în jurul meu (și mai ales pe mine...). Făceam nave maritime de război, tancuri, castele, tunuri, turnuri și avioane, nave spațiale și creaturi extraterestre. Uneori, mă mai ajutam și de plastilină în alcătuirile mele, dar numai când nu vedea tovarășa educatoare, pentru că se murdăreau cuburile. Ehe, vă dați seama că dobândisem o anumită faimă în grădinița mea, și asta m-a adus în grațiile unei frumuseți locale, care m-a invitat în pătuțul ei, în timpul orei de somn de după-amiază. Și uite așa, am fost introdus, fără să o știu la vremea respectivă, în domeniul jocurilor erotice 😊. Bine, bine, dar ce putea să fie la vârsta de 5 ani un joc de-a mama și de-a tata, și nu de-a V. Valerie și mouse-ul transpirat...?

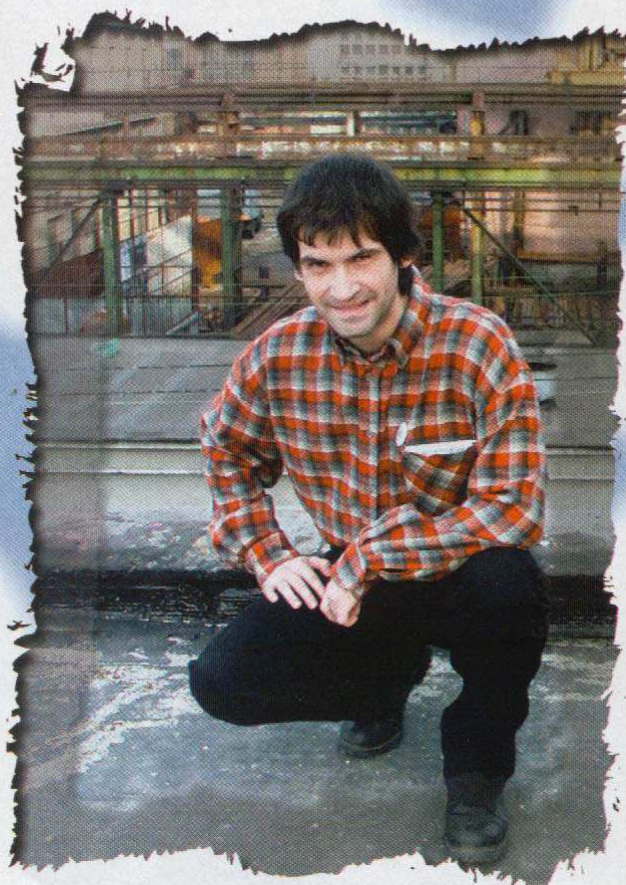
l(n)spirescu

Dacă stau și mă gândesc mai bine, toate se leagă în „universul gameresc a' lu' Ghinea”. Iar liantul, forța magnetică ce cheamă și reține lucruri disparate, esențial diferite, dându-le o justificare și aranjându-le într-un Cosm jucătoresc oarecum coerent, este... basmul. Dar nu poveștile sugăroase și moralizatoare precum cele ale fraților Grimm sau ale contesei de Segur. Nu, este vorba despre basmele noastre, românești, culese de la rădăcină, și aflate încă în contact direct și nemijlocit cu mitul.

Trebuie să le mulțumesc părinților și bunicilor mei pentru că ani de zile, aproape seară de seară, mi-au citit basme românești. Iar asta la o vârstă la care imaginația este în plină formare, și în care cuvintele auzite declanșează un întreg proces de construcție mentală a imaginilor, sunetelor și faptelor evocate de basm. Este cel mai eficient și mai plăcut exercițiu de imaginație de care am avut parte până acum, și lui îi datorez apropierea de joc, în general, și de jocul pe calculator în special.

Real = Unreal

Întocmai precum televizorul, și calculatorul este un inamic al acestei dezvoltări cu adevărat virtuale a imaginației. Asta pentru că oferă



Titlu:	Marius-Mihai Ghinea
Gen:	Convex
Producător:	Alternanța pisc-vale-pisc-vale
Data apariției:	Scorpion născut în anul Cânelui
Procesor:	Atât de overclock-uit că nu mai contează
Memorie:	Numai buffer-e
Cerințe minime:	Acces nelimitat în pivnițele Măriei Sale

Look:	De căpătat
Sunet:	Probably the best ear in the world

Gameplay:	Ce înseamnă, de fapt, gameplay?
Feeling:	Nereprezentativ
Impresie:	„Eu cred că vor să-i extermine pe români.”

prea mult simțurilor noastre, prea „pe tavă”, lăsând prea puțin loc acelei dulci speculații a fantasticului care îți dezvoltă facultățile subtile ale spiritului.

De aceea, nu sunt un prieten al ideii folosirii calculatorului pentru cei mici (paradoxal, doar țin o rubrică de multimedia...). Abundența de imagini și sunete care invadează mintea copilului îl scutec pe acesta de efortul propriei imaginații, de exercițiul propriei construcții fantastice, copilul primind în mintea sa un produs gata digerat. Și tot de aceea, iubesc jocurile oarecum incerte, în care anumite lucruri nu sunt explicate în amănunt, ci doar sugerate prin tușe fine, iar mintea celui din fața calculatorului trebuie să facă un anume efort de imaginație. Cel mai strălucit exemplu în acest sens este până acum neegalat: Thief - The Dark Project. Despre care vom vorbi cu altă ocazie, într-un review special.

Într-o categorie asemănătoare aș pune și renumitul Unreal, după mine cea mai frumoasă poveste a unei ascensiuni spirituale, mai ales că este spusă mutește. Drumul întreg de la suprafața planetei Na Pali până la stele este presărat cu edificii de cult, a căror structură și semnificație se suprapun uimitor pe cuvintele Divinei Comedii dantești. Dar acest lucru nu este pus în față și explicat de făcătorii jocului. Mici indicii sunt mesajele lăsate de preoții populației nali, și care vorbesc de nevoia de a ajunge la un anume templu, la un liman spiritual. Sunt convinși și acum că a existat o premeditare a creatorilor jocului, care au ocultat în textura acestuia elementele unei inițieri. Sau e doar imaginația mea de vină pentru toată această senzație? În opinia mea, tocmai aceasta este reușita supremă a unui joc – să ajungi să nu mai cunoști granița dintre imaginația ta și imaginația creatorilor săi.

Mecano...

... cântă în original „Hijo de la Luna”, știu. Dar eu am să vă vorbesc despre Ghinea când a mai crescut o țară, și a început să folosească seturile acelea de construcție mecanică în care găseai tot felul de module de tablă cu găurile, asamblabile prin șuruburi și piulițe. Totul spre fericirea părinților săi, care vroiau să-l vadă inginer mecanic. Să nu credeți că am rămas la nivelul construcției de avioane și mașinuțe, nuuuu, eram mult mai pretențios, așa că mi-am cumpărat mai multe astfel de seturi și am făcut o mică unitate de baliste, cu elementul flexibil realizat din bețe de maroccol. Modelul îl luasem din Micul Dicționar Enciclopedic, unde era poza unei baliste romane. Una din balistele mele avea chiar un mic motoras electric, scos dintr-o mașină teleghidată care a suferit o frugală operație de schimbare de sex (spre deliciul părinților mei, care vroiau să devin, eventual, inginer auto).

Unde se avântă vulturii

Da-n ce trăgeam eu cu balistele mele? Este limpede, dacă și voi ați fost băieței, că aveam o colecție de peste o sută de soldați de plastic, cu cowboy, indieni, cavaleri medievali, dar și soldați moderni. Pe lângă aceștia eram bine dotat de ai mei (care vroiau să mă facă inginer, fie și constructor), cu tot felul de cubulețe, la care se adăugau componentele unui joc mare de domino și o mulțime de baterii mari de 1,5 V provenite de la un radio Gloria. Uite-așa, camera mea devenea un imens câmp de bătălie, cu fortărețe pe înălțimi și cu trupe care apărau sau atacau.

De-a lungul timpului, armele pe care le-am folosit pentru tragere au fost diverse: pistoale cu ventuză, un pistol arbaletă de fabricație proprie, praștii cu țichi, țevi cu cornete, balistele de mai adineauri precum și un mic tun cu arc. Acesta din urmă avea chiar un încărcător cu



Așa începe cutscene-ul meu favorit – cel din finalul Thief The Dark Project.

cinci proiectile de plastic și oferea posibilitatea luării liniei de ochire cu ajutorul unor volane mici, întocmai ca la tunurile de antiaeriană adevărate. Cred că ai mei ar fi fost mulțumiți să mă vadă chiar și inginer militar.

Deși pe la 14 ani m-am lăsat de aceste sporturi (nămile începeau să mi se dezvolte pentru captarea feromonilor feminini), pe la 22 de ani am mai făcut câteva partide cu soldățeii mei. Era singurul lucru de care eram capabil, fiind cu nervii zdrențuiți de brusca lăsară de fumat, imperios necesară în urma unei intoxicații tabagice nasale de tot.

Până la urmă, cu asemenea antecedente (inclusiv țigara), era clar că voi ajunge în grupul fanilor Stronghold, alături de onorabilul meu coleg Locke. Iar faptul că sunt dependent de universul Total War nici nu mai trebuie pomenit. Close Combat se subînțelege și el aici, dar numai cu mine în postura de admirator al performanțelor prietenului meu Radu, cel alături de care realizez articolele sub semnătura Ștefan a IIIIG.

Bine, bine, treacă de la mine, treceți și Age of Empires în listă.

Când se rupe filmul...

... de atâtea săgeți care zboară și săbii ce se încrucișează! Experiența mea de jucător nu ar fi fost împlinită fără vizionarea a două filme de căpătâi pentru orice fan al genului tactic militar. Primul de care v-aș vorbi este „Kagemusha”, regizat de meseriabilul Akira Kurosawa. Am văzut filmul ăsta când eram kinder, și am rămas cu mintea lipită de el. În zilele noastre, a apărut Shogun: Total War și mi-am zis: „păi, nu cumva?...”. Și am extras de câteva ori rădăcina cubică din Scaraochi, până am reușit să văd din nou filmul. Într-adevăr, precum în Shogun, este în „Kagemusha” bătălia de la Nagashino. Renumita bătălie de la Nagashino!

Am privit este puțin spus, am trăit intens toate momentele acelei sinistre confruntări dintre clanurile Oda și Takeda. Încordat precum un arc, aproape că am urlat la Takeda Katsuyori: „Nu fi dobitoc, nu trimite cavaleria prin mărul răului (Regongawa, n.a.) către arce-buzierii ăia nenorociți! Nu ai nici o șansă cu un atac frontal, nici măcar nu vor ajunge la palisadele lor...” Ah, și cum a căzut mândra cavalerie Takeda... Și cât de bine a pus Kurosawa pe film desfășurarea tactică din acea zi a anului 1575! La fiecare val de cavalerie trimis practic la sinucidere de Katsuyori, sufeream ală-



Iată de ce motanului meu, Grigore, i se spune acum Creatura.



IL2, un joc cinematografic pentru ochi, adevărat pentru mâna de pe manșă.

turi de generali Takeda, murmurând tot mai deznădăduit „retragerea, retragerea...”. Știam că numai un atac pe flanc ar fi putut duce la victorie, prin învăluirea laterală rapidă a pozițiilor arcebutierilor.

Doar Katsuyori avea suficienți „Yari Cavalry” pentru asta, nu? Hmm, ce-și face un asemenea om cu mâna lui se numește istorie. Pe care am trăit-o cu maximă intensitate, căci îmbinarea film-joc mi-a adus unele din cele mai grozave experiențe jucătorești de până acum.

Al doilea film este, culmea, „Gladiatorul”. Care nu mi-a plăcut decât pentru extraordinara realizare a momentelor în care eroul are viziunea tărâmului de dincolo de moarte (genială și muzica Lisei Gerard, ex. Dead Can Dance!) și pentru, evident, scena bătăliei de început a filmului. În sfârșit, și-au dat seama și americanii cât de penibili sunt cu luptele lor puse în scenă de producători de musical! Și au reușit să recon-

... poate cea mai neobișnuită trăire pe care o ai după o perioadă îndelungată în care ai insistat pe un joc [...] este cea de posibilitate de a face același lucru și în viața de zi cu zi.

stituie atât tactic, cât și ca atmosferă, realitatea unei lupte din vremurile Romei imperiale. Ei bine, datorită acestei excepționale scene, am trecut mai sus în lista de preferințe și Age of Empires, varianta Rise of Rome.

Îmi dă coate! Radu îmi dă coate! Zice: „Da’ tu de <Saving Private Ryan> nu ai auzit?”. Așa e fraților, nici experiența lui Radu într-ale Close Combat nu ar fi plenară dacă nu ar fi fost acest film teribil de realist, greu de vizionat de către cei mai slabi de înger, așa ca mine.

Ce, ce mai vrei de la mine?... Radu zice să pomenesc și de „Camarazi de front”, tot al lui Spielberg...

The Gadgeteer

Deși titlul de mai sus v-ar duce cu gândul la un RPG, este vorba aici despre altceva. Coborând abrupt în timp până la epoca de Z80 a Sinclair și Commodore, îmi aduc aminte de Elite. Elite, marele Elite, primul space shooter, cu elemente de comerț și chiar aventură! Și care era mare și pentru că era extrordinar de mic, încorpărând diitamai Universul cu peste o mie de sisteme stelare în numai 48 k...

Ajunsesem atât de înnebunit de Elite, încât îmi „preparasem” tastatura HC-ului pentru a juca Elite în cele mai bune condițiuni. Astfel, mi-am tras niște fire de la butoanele corespunzătoare accelerației și frânei, și le-am lipit la niște microcontacte montate pe două pedale. Îmi construisem primul meu game controller! Aveam astfel mai multe degete libere pentru a acționa restul comenzilor, în situații grave în care navele inamice erau prea multe pentru o cât de mică ezitare în pilotaj.

Ba chiar mi-am luat lângă mine și un bun prieten, pe Dan, la fel de pasionat de Elite ca și mine, punându-l responsabil de Fire, Jam Missile (ECM) și de tranzacțiile comerciale. Am străbătut cu Dan multe galaxii și am făcut isprăvi de vitejie (și de finanțe) pe care nepoții noștri le-or auzi cândva. Eu nu voi putea uita acele momente în care, cu stururile trase, rămâneam zile după zile în fața unui televizor cu tubul pe moarte, mijind ochii obosiți la punctele și liniile de pe ecran, străduindu-ne din răspuțeri să ajungem la rangul de „elite”. Nu am reușit, și poate că este mai bine așa, căci vraja „Elite”-ului a rămas, cu atât mai puternică.

HDD-ul conjugal

Măi, ce să zic, nevastă-mea m-a cam făcut de rușine. A terminat Heretic înaintea mea, la City of the Lost Children a reușit să depășească situațiile în care eu m-am blocat ca prostanu’, iar la Civilization... Mi-e rușine să o spun, dar eu mă dau în Civ și Civ2 cel mult pe nivelul Emperor, în timp ce jumătatea mea se simte în largul ei pe Deity! Bineînțeles că n-am lăsat-o să se dea suficient în NFS-uri. Efectiv, aș fi cedat nervos dacă și aici aș fi rămas în urmă.

Revin însă la Civ. Eu pe sistemul meu, ea pe 486-ul ei, amândoi legați prin strânsă legătură numită Direct Cable Connection, jucăm de ani buni Civ-uri în multiplayer, în doi. Și dacă vă vine să mă credeți, de câteva ori când eram răspuns „astăzi nu pot, sunt obosit” sau „n-am chef azi”, era vorba numai despre dorința ei de-a încinge o partidă de Civ. Căci, spre deosebire de majoritatea celor pe care îi cunosc, oameni cu calculator și cu prietenă/nevăastă, care nu știu cum să-i depărteze mai repede de computer, la mine lucrurile stau taman pe dos. Atmosfera din cuplul nostru este propice jocului pe calculator, și de multe ori jumătatea-mi stă lângă mine și se uită ore în șir cum mă joc una și alta.

Succesul cel mai mare în asemenea situații l-a avut Thief – The Dark Project, dar și Thief – The Metal Age, urmate de Half Life și Undying.

Observație. Aoleu, fraților, voi ați văzut cum joacă o femeie Civ? Dacă se pricepe, și cunosc două astfel de cazuri, o femeie va sfida normalul cu nivelul creșterii economice și științifice la care ajunge în Civ. E drept, pe par-

tea militară stau mai prost, dar la capitolul gospodărie sunt de neegalat.

Există, însă, o excepție notabilă în ceea ce privește atitudinea nevastei mele față de jocuri. Ea este foarte, foarte geloasă pe RPG-uri. Domn’e, cum îmi aduc un RPG acasă la jucat, deodată se oțetește și relația dintre noi. În opinia mea este vorba de o incompatibilitate funciară între femei și RPG-uri, observată de mine și în alte cazuri. Și care se datorează faptului că, dintre toate genurile, RPG-urile captează complet masculul, ba chiar pe o perioadă mai lungă decât alte feluri de jocuri.

În ce mă privește, cred că totul a început cu Fallout. Am instalat jocul și am făcut câteva chestii, intrând practic în story. Ei bine, a venit asta mică lângă mine și a vrut să se uite cum mă dau eu prin Fallout. Și a început să mă întrebe cei cu asta, da’ cu ailaltă, cine e ăsta, cine e ăla și ce vor unul de la celălalt șamd.. Eu, concentrat, complet absorbit, i-am dat scurt cu flit, spunându-i că Fallout e prea vast ca să stau eu să-i explic ce și cum. Atâta mi-a trebuit... De atunci, un RPG nu am mai putut juca liniștit. Din fericire, se pare că Wizardry 8 i-a intrat în grații, și presimt că problema ei cu RPG-urile se va rezolva pozitiv.

Pac! Pac! (și deștu-i țeava)

Orice om care a jucat un shooter 3D, începând de la Wolfenstein (cel vechi) și până la Medal of Honor, a trăit cu siguranță o senzație ciudată. Eu și unii amici ai mei, par egzemplu, după vreo două-trei zile de jucat continuu un shooter, ne simțeam și pe stradă în joc. Și să vezi, nene, ce încordați eram, gata de tragere la orice zgomot cât de mic, și cu un nou tic nervos – strafe-ul. Pe bune, înainte de a da un colț aveam tendința de a ne uita întâi pe furis, ca să ne asigurăm că nu este nici un inamic, iar când pe geamul unei pivnițe pe lângă care treceam s-a auzit brusc un zgomot, creierul a vrut să arunce o grenadă înăuntru.

Reflexele din joc se manifestă uneori și în realitate, asta e clar. Dar, poate cea mai neobișnuită trăire pe care o ai după o perioadă îndelungată în care ai insistat pe un joc în care ai dat foarte des cu save și load, este cea de posibilitate de a face același lucru și în viața de zi cu zi. De pildă, am avut senzația că ar trebui să încarc o situație anterioară, când pe stradă a trecut pe lângă mine un GBL MkIII (Generator de Bale Libidinoase, de cel mai recent tip). Ce să mai întorc capul după ea (este vorba despre un automobil, ce ați crezut?), mai bine salvez de cum o văd în depărtare și după-ai tot încarc aceeași parte a nivelului până când se liniștește tot ce este telescopic în mine...

Dar senzațiile cele mai ciudate le am când mă pun în pat noaptea, tot după jucat zile și

zile. Capul începe să-mi vâjâie, și în fața ochilor închiși mi se derulează cu mare viteză secvențe din joc. Dacă la asta se adaugă și temperatura ridicată, atunci când sunt bolnav, rezultatul este, la propriu, delirant.

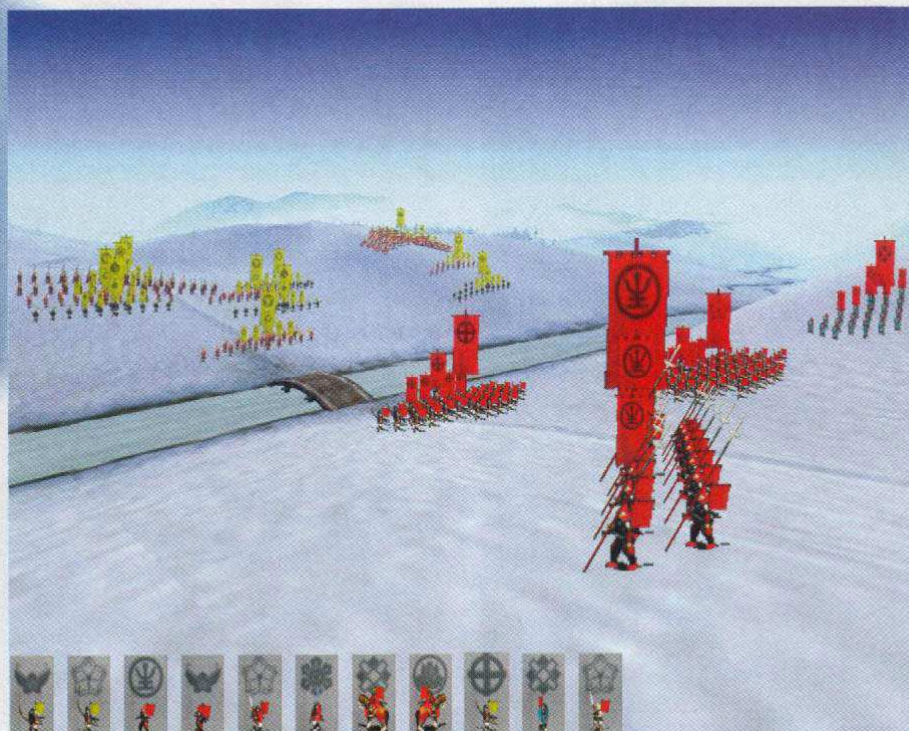
Câmpul cu febră

Odată, aveam febră mare, peste 40 de grade. Stăteam în pat, și aveam senzația că trupul meu este așezat peste o țară dreptunghiulară, căreia îi eram conducător. Da, jucasem foarte mult Civ în zilele acelea. Ei, patul îmi părea împărțit în multe provincii care aveau nevoie de mine, dar la propriu. Adică, pentru a mulțumi pe cetățeni, trebuia să-mi așez trupul, membrele, în fiecare provincie, și să le țin acolo o vreme, după care să-mi schimb poziția, pentru a satisface nevoile altor și altor provincii. Ce mai, făceam un contorsionism în patul ăla, ceva de speriat. Mai ales că avem și niște dureri musculare cumplete în tot corpul. Aceasta a fost, fără îndoială, cea mai neplăcută experiență personală legată de jocuri, febra aducându-mi halucinația la rangul de tortură fizică.

Ieri noapte, am avut, tot sub influența febrei mari (mă freacă o sinuzită păcătoasă zilele astea), un vis inspirat de excesul de Wizardry 8. Se făcea că Vi Domina biciuia două femei complet despuiate ce mergeau prin zăpadă în patru labe, mânăndu-le către un vrăjitor a cărui scufie avea un imens ciucure galben, malefic, monstruos. Nu voi continua descrierea visului, de teama psihanalizatorilor amatori care ne citesc revista (pe aceștia aș dori să-i direcționez către forumul nostru on-line ☺)... Vă voi spune doar că m-am trezit terifiat, lac de sudoare și frisonând cu oroare. Ce să-i faci, nu suport alt fetiș decât pantyhoze & high heels...

Hei, e doar un joc!

În principiu, dacă este să ne luăm după naturaliști (zoologi sau botanicieni), vom spune



Aveți grijă cum vă scoateți săbiile din teacă... Să nu vă tăiați la deget, samurai! Și să nu stați până târziu!

că jocul s-a născut în lume din necesitatea antrenamentului, educației, dezvoltării psiho-motorii, blah, blah. Puiții de urs se bat în joacă pentru a-și dezvolta musculatura și a se învăța la confruntarea pentru împerechere, puii de felină sunt lăsați de părinți să se joace cu jugulara prăzii ucise ca repetiție pentru viitoarele vânători, iar puiul de căpșună..., nu, puiul de căpșună face niște lucruri pe care hârtia respectabilei noastre reviste nu le poate suporta.

Din această perspectivă, este cât se poate de limpede ce fac eu când mă joc. Mă pregătesc să mă implic din postura de lider în reconstrucția unei României revenite la stadiul de Ev Mediu, în urma unor devastatoare războaie civile ce au fost consecința firească a completei decăderi economice și a neantizării autorității statului, surpată până la metastază de corupție. Căci, pe ruinele fumegânde ale Carpaților, un conducător luminat va uni triburile tuturor cartierelor din țară sub un singur pulan

milițienesc. Ați înțeles, am să vă fiu președinte!

Jucându-mă, mă pregătesc să comand armatele ce se vor dezlănțui în câmpurile tactice de la orașe și sate. Mă pregătesc să organizez renașterea economiei și a științei prin allocarea cu înțelepciune a spicelor, shield-urilor și monezilor către domeniile vitale atât pentru război, dar și pentru a menține în City View pe ăia cu fețele zămbitoare. De asemenea, mă pregătesc să stabilesc relații diplomatice cu vecinii mai puternici, fiind însă oricând gata să mă alătur unui grup suficient de mare de state mai slabe, dar suficient de gălăgioase. Mă pregătesc să aplic, la nevoie, mijloacele războiului subteran, ale spionajului și asasinatului (nu bag aici cuvântul terorism că o să mă judece colegii mei, americanii).

Și bineînțeles, mă mai pregătesc să dezbrac o femeie frumoasă și bidimensională, fiind echipat doar cu un pachet de cărți de joc...

Să vedeți ce căi ferate o să iasă din astal!

Marius Ghinea



Anachronox: parodiind Universul.

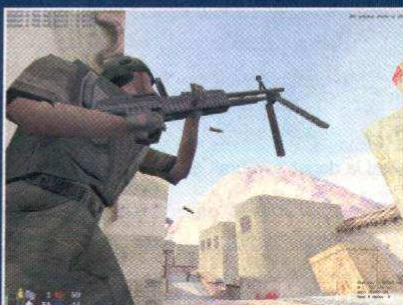


Wizardry 8 este prilejul unei reconcilierii istorice...

NEWS

Firearms Half-Life

Din categoria MOD-urilor sortite pieirii din cauza lui Counter-Strike se desprinde un alt fruntaș care poartă numele de Firearms. Dacă sunteți tentați să mai încercați și altceva decât vechiul, originalul, minunatul, super-jucatul, obsedantul joc amintit înainte, pe același engine de „low video card”, de ce să nu vă uitați și peste acesta. Alegeți una dintre echipe, Red sau Blue, după care dați-i bătaie.

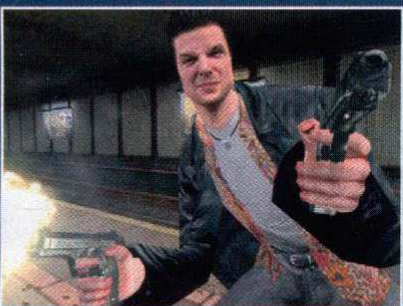


ON-LINE www.firearmsmod.com

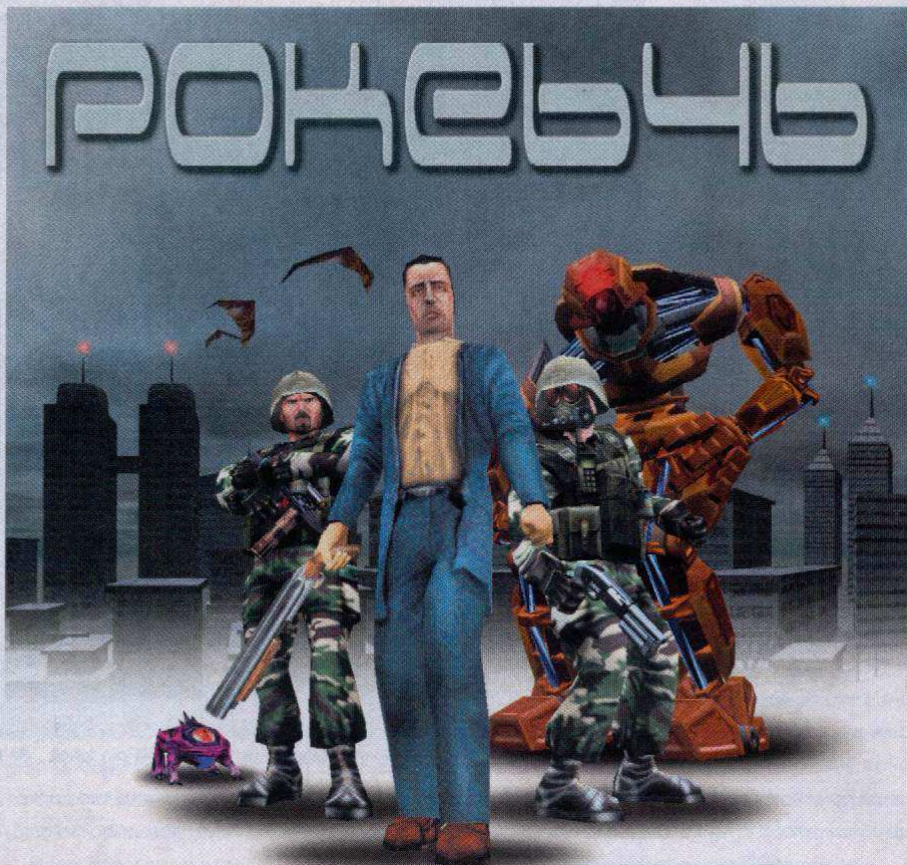
Max Module

În premieră astăzi vă prezint prima știre de Max Payne. Este vorba de un mod al cărui nume spune totul, sau mai exact, nimic. E cum vreți voi și are o grămadă de îmbunătățiri care mai de care mai meseriașe. Adică, de exemplu, o nouă față Max Payne, niveluri noi, efecte grafice și sonore de ultimă oră, cai verzi pe pereți în care să trageți cu noile arme de tip Kalashnikov, Colt 1911, H&K Mp5, AK47, inclusiv muniție de calitate superioară de la uzinele Cugir.

Dar știți care e bomba? E FĂCUT DE DOI ROMÂNI ale căror nume sunt VALENTIN RĂDOI și VELISAR MANEA. Sincere felicitări! Ei, tovarăși cititori, ce ziceți? Hai, hai, s-aud...



ON-LINE www.maxpaynecenter.com



Half-Life dus la perfecțiune; cel puțin deocamdată!?

În numărul precedent, la capitolul știți MODs, vă spuneam despre un fel de continuare a lui Half-Life, ceva de genul Blue Shift. Inițial nu i-am acordat prea mare atenție, dar așa, în joacă, am dat un clic pe butonul de download. L-am instalat, și știu că sună ca un set de instrucțiuni de folosire, dar am început să-l joc cu un ochi deosebit de critic și o mână de plictisit abandonat de placa video. Și uite așa l-am terminat, l-am făcut praf și pulbere, rapid, fără milă, conștiință sau discernământ, ceea ce nu se va întâmpla în acest articol și ceea ce vă doresc și vouă. Așa că vă spun din capul locului: jucați-l, fraților, că merge!

Preambul

În cazul în care considerați subtitlul nepotrivit, nici o problemă, este doar încă o încercare limită a mea de a face pe deșteptul. În caz că nu merge, ce contează? Viața merge înainte, pietrele rămân, cocoșul crede că el cântă, în defavoarea găinii, iar progresul se bazează pe abundența aberației, tovarășil! În concluzie, acțiunea în acest MOD se desfășoară într-un fel de mod a cărui modalitate de modelare a modificărilor modernismului, nu știu care-i treaba, că ceva nu-i în regulă, dar pot să-i spun oricum, dacă-l văd, bineînțeles. În scopul clarificării situației, la puțin timp după ce misiunea diplomatică Xen a făcut mizerie în Black Mesa, o corporație purtând numele acestui MOD a preluat ștăfeta eliminării de pe firma-

ment a oricărei întâlniri de gradul 3. În consecință, o armată de cercetători de frunte lată au inventat și materializat niște generatoare capabile să închidă, definitiv și iremediabil, porțile interdimensionale prin care alienii știți voi ce fac. Dar, încă o dată, ceva nu a mers chiar cum trebuia și, surpriză, extradimensionalii au invadat orașul cu pricina. Scandal, evacuare, oraș gol, fraier lăsat în urmă, pretext pentru un nou episod și altele. Cel uitat de soartă și viitor pacient în clinica de recuperare post-Vietnam va avea astfel sinistră sarcină de a rezolva ceea ce alții, o grămadă, nu au putut, dacă-mi este permis să spun așa. Amărătul ăsta, nenorocitul și prăpăditul, nu era altceva decât un asistent de cercetător care venea la muncă întrebându-se de ce naiba a exagerat azi-noapte cu Heroes XXXVI. Căutând în disperare cheile de la Intrarea Secretă, dădu cu capul în băta unuia și leșină când văzu sânge. Se trezi și, folosind un vocabular de triumfi roșu, pătrunse în



Totul este funcție de stil. I like quick weapons

„Facilitate”. Aici se văzu singur, după care se întrebă de ce era pustiu, găsi o țevă de calorifer, omori doi trei extra, nimic neobișnuit, iar ulterior primi răspunsul de la un dispozitiv de comunicare audio-vizuală. Am uitat să vă spun că, deja, noi am intrat în acțiune.

Ambulul propriu-zis

În totalitatea lui, jocul este alcătuit din... capitole: ... Scopul este să faci cumva să activezi cele patru generatoare, chiar dacă asta înseamnă să uiți de școală, sesiune, prietenă, respectiv pisică. Ce nu am înțeles eu este de ce naiba nu l-au căutat pe tovarășul Freeman care, precum știți, a avut o experiență asemănătoare. Adică, haideți să fim sinceri, el este expertul în mărșărit alieni și trupe guvernamentale. Oricum, mai în glumă, mai în serios, această presupusă continuare a lui Half-Life se apropie de titlul de cel mai bun MOD de Half-Life, single player, făcut până acum. De ce? În primul rând, aproape că nu înțeleg cum au reușit să scoată din istoricul engine ceva atât de plăcut privirii. Suprafețe curbe, texturi foarte bine realizate, exterioare și interioare absolut artistice; ce să mai zic, la capitolul grafică nu am absolut nimic de reproșat. În al doilea rând, armele sunt destul de originale și nu modificări ale celor din Half-Life. Arsenalul de care dispuneți este alcătuit dintr-o țevă de calorifer, destul de grea și, fiți atenți, dacă loviți cu ea de mai mult de patru ori succesiv veți obose VIZIBIL; pistol cu cuie și superba, satisfăcătoare, eficienta, romantica mitralieră tot cu cuie, un shotgun cu două țevi, o molie care trage cu acid și trimite la Manitu cam tot ce mișcă, o minunăție de arbaletă de branconaj extrasezon la căprioare și niște bombițe pe care le activați de la distanță atunci când mușchiul vostru își exprimă voința. Apropo de arbaletă, modul în care se face reload-ul este ceva mai special. O să vedeți.

Pentru crearea unei atmosfere specifice, tipii ăștia care au făcut MOD-ul au introdus și câteva mp3-uri foarte plăcute la nivel de ureche.

Cu alte cuvinte, are și muzică, lucru pe care nu l-am întâlnit în alte conversii de Half-Life.



Cu voința și toporu'/Am pornit generatoru'

Postambul sau cum i-o zice

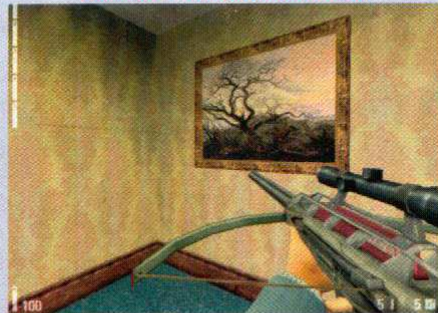
Acum, eu zic să nu ne lăsăm duși de val, chiar dacă asta se referă numai la mine. MOD-ul este, calitativ vorbind, foarte bun. Asta nu înseamnă că nu are și părți mai puțin pozitive. De fapt are un singur minus – exceptând vreo două, animalele sunt aceleași. Puteau să le mai pună, știu eu, măcar un corn pe ici pe colo, încă un set de picioare, ceva, nu știu, să facă un miriapod uriaș încălțat în teniși și cu față de Carl Lewis, o rădașcă cu coarne laser, un iepure cu antecedente violente în familie, ucigaș și care să tragă părțiuri lacrimogene, o vacă bipedă karatistă specialistă în Lon-Ceag, sau mă rog, niște nisipuri mișcătoare, la propriu, kamikaze, care să ți se arunce în ochi. Totuși, avem un animal care se comportă destul de artistic. Este vorba de o broască dotată, pe lângă setul de orăcăieli, cu senzori de proximitate și temperament coleric explozibil. Dacă vă veți apropia prea mult de zona ei intimă, frecvența orăcăielilor va crește substanțial și se va încheia cu o explozie de toată frumusețea în care vă veți pierde și cealaltă jumătate de viață. Mai sunt niște caractețe zburătoare, dar fără prea mare importanță, deoarece un set de cuie bine ascuțite rezolvă rapid problema, complicațiile și implicațiile fiind doar de ordin strict sentimental.

Sfârșit, ză iend, gata, pa...

Nu vă zic cum se termină, dar aveți mare grijă; vă veți izbi de tot felul de uși care necesită un cod pentru a le deschide. Pe anumite forme de relief din zonă, adică scaune, mese, dulapuri, uși, veți găsi tot felul de hărți. Citiți-le. Pe ele sunt codurile și informațiile suplimentare care vă vor scuti de stresul de a găsi singuri ieșirea din nivel. Codurile nu vor fi introduse manual. Dacă citiți, personajul în a cărui piele sunteți învață codul și, ca prin minune, ușa se va deschide singură și de capul ei. Din nou, acest mod va face parte componentă a CD-ului LEVEL de luna aceasta. Pentru ultima oară vă spun că AVEȚI NEVOIE DE HALF-LIFE PRE-INSTALAT pentru a-l putea juca, asta ca să nu mai avem discuții.

Locke

Online www.poke646.com



Mostră din Veșnicele Plaiuri ale Vânătoarei (alături de Goya, pictor al meu preferat)

NEWS

Max Neo 0.2

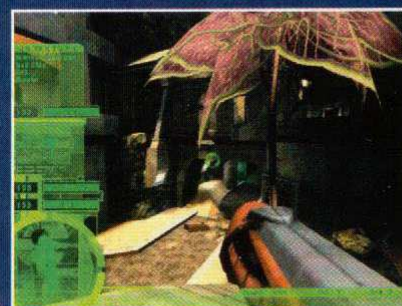
Tot în premieră și tot astăzi vă prezint a doua știre de Max Payne. Este vorba de un MOD, single-player am înțeles, fără storyline, dar în care trebuie să faci exact același lucru pe care trebuia să-l faci și în versiunea originală. Cei ce l-au făcut se laudă că au multe îmbunătățiri, în special în ceea ce privește pe Neo și calitățile lui acrobatiche. Au mai schimbat ei și ceva sunete, ceva muniție și alte chestii de-astea care mai de care mai importante și ne-maipomenite. Mă rog, încă o dată, nu îmi asum responsabilitatea de a vi-l recomanda, dar dacă v-a plăcut, să nu uitați că eu v-am zis de el.



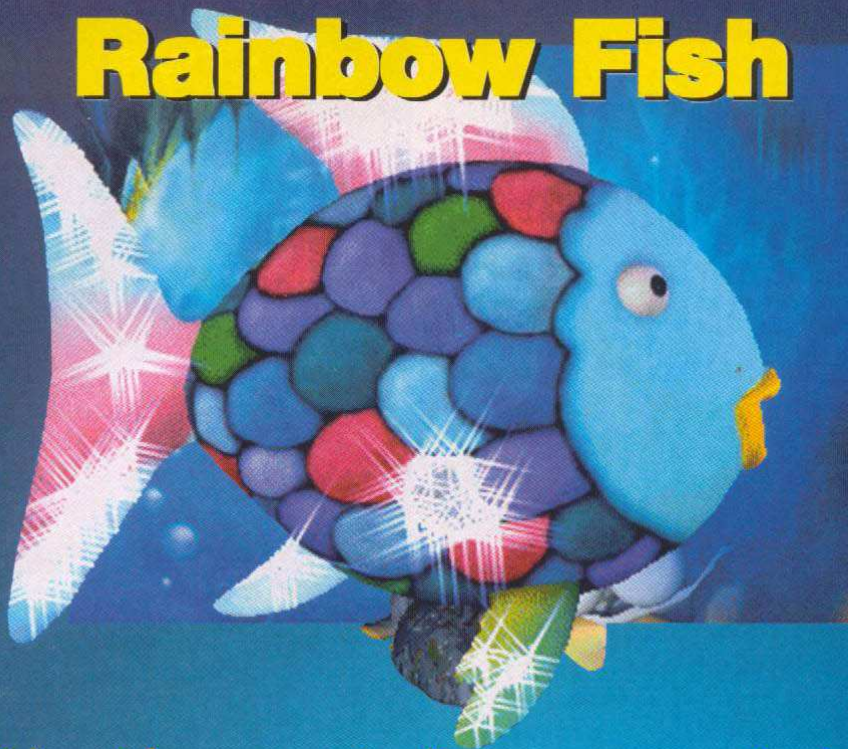
ON-LINE maxpayneheadquarters.com

Sidrial

Sidrial? E o conversie totală și nemijlocită de Quake 3, single-player sau cum vrea mușchiu', în care trebuie să scapi din nu știu ce pușcărie. E greu ca naiba (l-am încercat) pentru că toată lumea ți bagă bețe-n tot ce ai, iar nivelurile sunt pline de tot felul de curse care te vor ține ocupat de nu o să mai știi pe unde să scoți cămașa de noapte. Adevărul e că modul ăsta e chiar frumos, iar viteza de desfășurare a acțiunii întrece procesorul ăla, cel mai deștept. MOD-ul acesta chiar trebuie să-l jucați și dacă nu vă place, înjurați-mă că merită... jocul, nu eu, get it?



Rainbow Fish



Cel mai frumos pește din ocean nu mai este chiar atât de frumos.

Apoi, dacă numai în Marea Britanie s-au vândut mai bine de 2 milioane de exemplare ale cărții Rainbow Fish, ceva trebuie să fie la mijloc... Căci, așa ne anunță producătorii pachetului multimedia Rainbow Fish – peste 2 mili... . Interesant, mi-am spus și, urticat de curiozitate, am instalat cu mare zor și grabă „Rainbow Fish – The most beautiful fish in the ocean”. Zis și făcut. Dar, înainte de a-i da bice mai departe în prezentarea mea, trebuie să vă spun că Rainbow Fish se adresează copiilor cu vârste cuprinse între trei și șapte ani!

Primul lucru pe care îl aflu, în filmulețul introductiv al jocului, este că se afla odată pe fundul mării un peștișor grozav de frumos, cu solzi minunați, de toate culorile. Dată fiind abundența culorilor și nuanțelor pe trupul peștelui în cauză, toate viețuitoarele îl admirau fără rezerve, fapt pentru care nu s-au sfiit să-i pună numele de Pește Curcubeu (Rainbow Fish). Se pare însă că pizmașul nu doarme niciodată, motiv pentru care s-au găsit trei golani de crab care, într-o noapte, pe când Rainbow Fish își făcea cuminte somnul regulamentar, i-au furat acestuia câțiva dintre cei mai frumoși solzi ai săi.

Vai, ce nenorocire pe capul bietului Pește Curcubeu! Bineînțeles, acesta și-a chemat în ajutor prietenii, căci singur ar fi avut infime șanse de succes în fața unei asemenea mârșăvii. Vreau să atrag atenția că, și în pachetul Rainbow Fish, precum în cazul majorității covârșitoare a pachetelor multimedia pentru cei mici, se pune viguros și în mod repetat accentul pe relația de prietenie și pe necesitatea absolută a acesteia. În toate aceste produse multimedia, eroul principal nu ar putea mișca un deget, ridica o pițrică sau articula un cuvânt cu sens dacă nu ar avea prietenii care să îl ajute. Așa, în paranteză fie spus, da' pe prietenii ăia cine-i ajută să fie în stare de acel ceva cu care își ajută prietenul? Sunt ei mereu mai deștepti decât eroul pachetului multimedia, sau este vorba despre

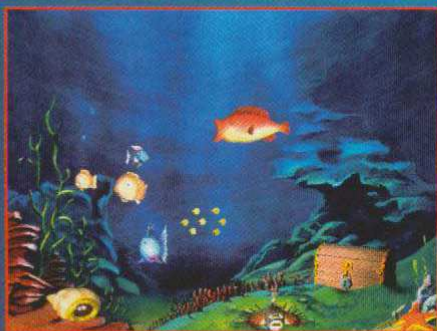
„Jocurile piramidale ale prieteniei”, un fel de Caritas al celor mici și neputincioși la minte?

Eh, mă rog, să trecem peste asta și să ajungem la aventura propriu-zisă. Care constă în descoperirea solzilor și alipirea acestora pe pielea proprietarului lor de drept. Sunt mai multe probe care trebuie trecute de cei mici, și toate acestea constau în exerciții mai mult sau mai puțin dificile, de tipul potrivirii de forme și culori, puzzle-uri logice cu un pronunțat caracter vizual, dar și forme incipiente de calcul matematic.

Ceea ce, însă, m-a frapat în mod deosebit la Rainbow Fish este excepționala realizare ca animație și interfață. Cred că este unul din cele mai prietenoase și mai atractive produse multimedia destinate copiilor. Spre exemplu, în meniul principal ești în permanentă interacție cu Rainbow Fish, care te ajută să selectezi opțiunile dorite, dar îți și oferă o conversație plăcută, alături de continua sa mișcare animată pe ecran. Lucru valabil și în majoritatea celor 15 jocuri cuprinse pe CD. Apoi, în momentul în care trebuie să certific o selecție cu Da sau Nu, apar doi peștișori teribili de hăioși care se opresc din înot în centrul ecranului și încep să dea din cap – unul afirmativ și unul negativ. Selecția se face prin clic pe acel peștișor care corespunde dorinței noastre.

Excelent, repet, excelent pachetul multimedia Rainbow Fish, strălucind la capitolul sunet, imagine și mai ales sub aspectul interactivității cu utilizatorul, totul în registrul unui amuzament lejer, atractiv.

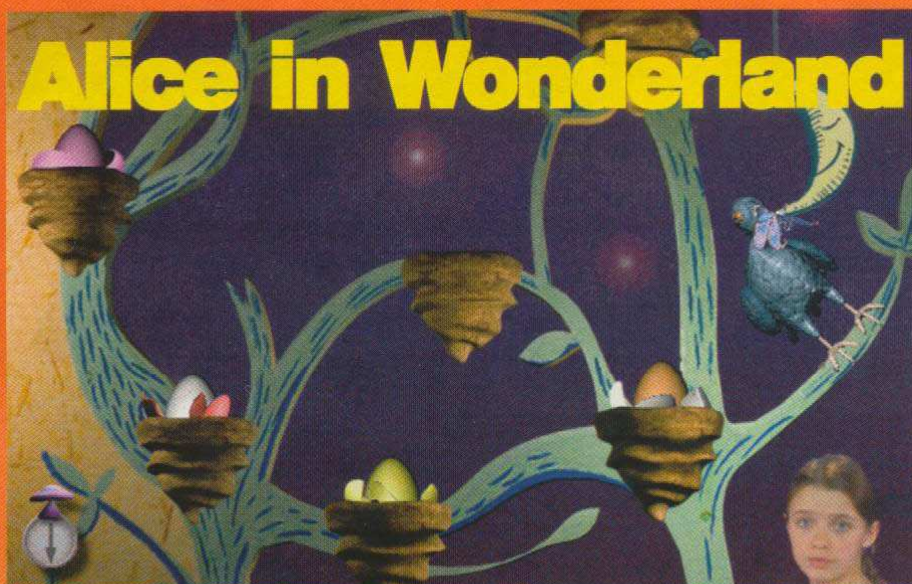
Marius Ghinea



Rainbow ajută la:

- Recunoașterea formelor
- Învățarea numărătorii
- Potrivirea perechilor
- Recunoașterea culorilor
- Creativitate
- Rezolvarea de probleme
- Gândirea logică
- Abilități de utilizare a mouse-ului
- Explorare și experiment

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Lexis Numerique
Distribuito	DK Multimedia
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375
ON-LINE	www.dkonline.com



Deși nu este creat de American Mc'Gee, merită atenție.

Alice în Țara Minunilor este, fără umbră de îndoială, o carte generoasă cu producătorii de jocuri. Dintre aceștia, nu fac excepție nici cei care pun mai mult accentul pe exercițiu și educație în creațiile lor. De altfel, se pare că sunt copios ajutați în această direcție chiar de către opera lui Lewis Carroll, ce are un anume caracter educativ, chiar dacă acesta este numai vârful unui aisberg, scufundată sub aparențe fiind chiar intenția inițiativă a cărții.

În cazul de față, pachetul multimedia „Alice in Wonderland” abordează tema într-o manieră originală chiar și pentru un produs de gen. Ideea centrală este aceea că Alice este un personaj al zilelor noastre, o fetiță teribil de curioasă și de poficioasă, ce nu se poate abține, atunci când vede în parc un iepuraș, să îl urmeze pe acesta în vizuina sa subterană. Partea interesantă constă în excelenta combinație a imaginii filmate cu desenul animat. Și spun asta pentru că Alice este un personaj real, o fetiță care a fost filmată și apoi „colată” într-un mediu animat.

Odată ajunsă în vizuina iepurelui, Alice

este trasă în jos, tot mai jos, chiar către centrul Pământului. Iar acolo, surpriză, se află o altă lume, ale cărei reguli sunt, însă, mult diferite de cele de la suprafață. Pentru a putea avea acces în diversele zone ale acesteia, Alice trebuie învățată să folosească diverse băuturi, prăjituri sau ciuperci, a căror utilitate este de a-i modifica dimensiunile, în așa fel încât să poată intra pe uși foarte mici, dar să poată ajunge și la cuiburile păsărilor din copacii înalți.

În aventura ei, Alice trebuie să salveze în final pe Juvetele de roșu din mâinile furioasei Regine de roșu. În acest scop, ea va trebui să parcurgă o serie de niveluri, în număr de zece, inspirate din cartea lui Carroll, cum ar fi Hall of Doors, Rabbit's House ori Magical Garden. În fiecare din acestea Alice va găsi diverse probleme de rezolvat, dar și jocuri cu elemente de acțiune, tot câte zece din fiecare.

De pildă, Omida îi va da Alicei cele trei ciuperci cu care aceasta își va putea schimba dimensiunile după dorință, dar numai dacă trece anumite probe. Dacă una dintre acestea este relativ ușoară, fiind un joc de îndemănare care seamănă cu vechiul Bricks, o alta este mult

mai dificilă. Pentru a putea obține una dintre cele trei ciuperci, Alice va trebui să-i aducă Omizii următoarele două stadii ale sale de dezvoltare – o nimfă și un fluture. De fluture nu este ușor să faci rost, acesta trebuie obținut de la păsări, iar acestea cer ca tu să le rezolvi o problemă cu ouă colorate și cuiburi. Aceasta presupune să pui oul corect în cuibul corect, dar urmând numai o anumită cale. Jocul este foarte asemănător cu cele de tipul cubului lui Rubik, bazându-se pe observație și permutări. Very challenging, chiar și pentru mine!

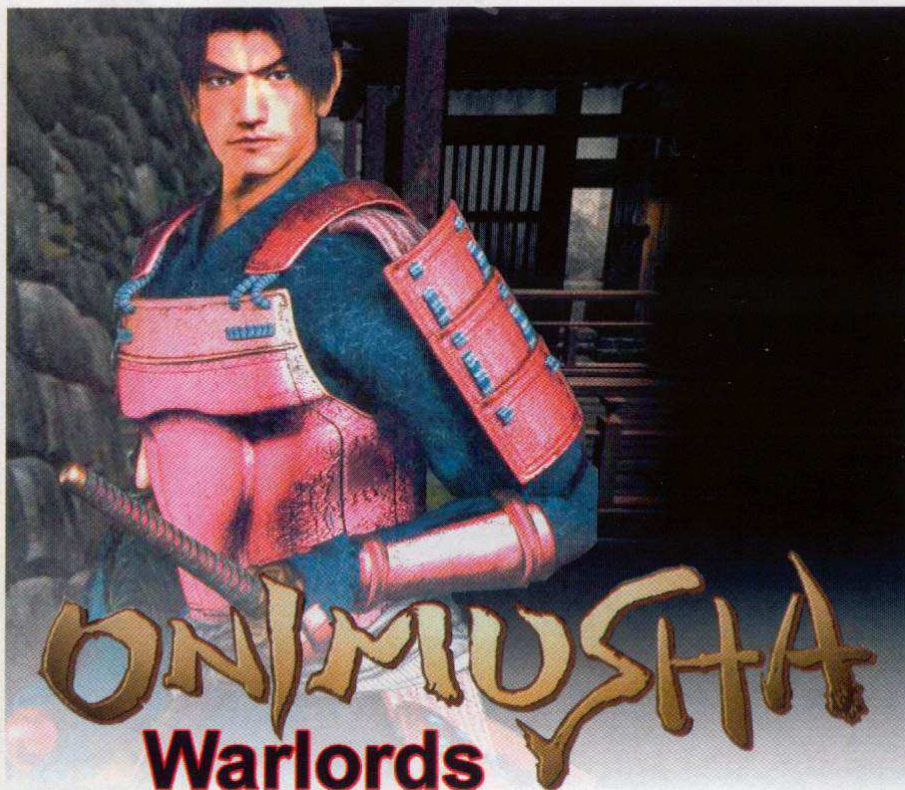
Alte probleme presupun reconstituirea de fraze, sau străbaterea unui labirint, ori alegerea corectă a diverse obiecte, dar și probe de îndemănare în folosirea mouse-ului, ce presupun multă atenție și o țară de gândire. Tipurile de probleme și jocuri sunt foarte variate, iar copilul nu va ajunge cu certitudine să se plictisească alături de Alice. Repet, unul din cele mai interesante produse multimedia care mi-au trecut prin PC este acesta, tocmai datorită ideii inspirate de a folosi un personaj uman filmat, combinându-l cu desenul animat. Interactivitatea jocului este mărită extraordinar, nu prin indentificare cu personajul, ci prin „împrietenire” cu acesta.

De altfel, se pare că interactivitatea mult crescută față de produsele concurenței este o specialitate a firmei Lexis Numerique, după cum am observat și în review-ul alăturat, cel dedicat lui Rainbow Fish. În cazul lui Alice in Wonderland, mediul este atât de plăcut realizat, iar sunetul și muzica atât de agreabile încât, chiar și dacă nu are vârsta cuprinsă între 7 și 12 ani, senzația de imersie în lumea Minunilor va fi experimentată de orice utilizator.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Lexis Numerique
Distribuitor	DK Multimedia
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375
ON-LINE	www.dkonline.com





Japonia feudală și plină de mituri demonice...

Anul trecut toată presa și toate festivalurile internaționale se îngrămădeau să ofere premii peste premii unui joc de console (PlayStation 2) produs de Capcom. Onimusha Warlords a impresionat foarte mult peste tot pe unde a fost prezentat, iar acest lucru s-a datorat în cea mai mare măsură aspectului grafic, pentru care a și fost răsplătit cu cele mai multe „diplome”. Imediat ce am pus și noi mâna pe acest joc ne-am dat seama de ce au picat toți pe spate când au văzut grafica. Este excepțională. Acest lucru nici nu trebuie să ne surprindă de altfel, japonezii sunt renumiți pentru atenția cu care tratează jocurile de console, pentru gustul lor artistic ca și pentru frenezia cu care își dedică viața unei realizări de excepție.

Revenind însă la joc, atât personajele cât și decorurile și mai ales efectele vizuale sunt de o calitate greu de exprimat în cuvinte. Bașca mai apar și câteva filmulețe prin joc ce sunt o adevărată încântare. Puternicele calități grafice ale noii console PlayStation încep să se impună și nu ar trebui să ne mirăm dacă tot mai mulți producători de jocuri se vor orienta către această platformă.

Saga niponă

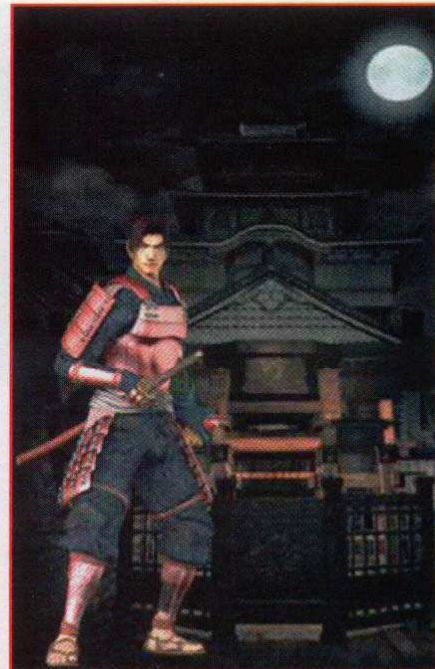
Onimusha este legenda unui tânăr și brav samurai pe numele său Samanosuke, aflat în slujba clanului Saito. Că Saito se afla în conflict cu un alt clan japonez și anume Oda condus de către Nobunaga nu era nimic neobișnuit în

Japonia feudală. Neobișnuit era însă că Nobunaga, ucis într-una din deseale bătălii duse cu samurarii Saito, a fost înviat de către forțe demonice, iar acum se afla în slujba lor. Cu noile puteri dobândite, Nobunaga a pornit o adevărată cruciadă prin care să cucerească toată Japonia și, culmea, în calea lui nu se află decât tânărul Samanosuke al cărui scop inițial era să o salveze pe verișoara lui, Prințesa Yuki, din clanul Saito.

Întorcându-se din luptă (acea luptă în care a fost ucis Nobunaga) Samanosuke ajunge la castel exact în momentul în care acesta este atacat de demoni, iar prințesa Yuki este răpită. Pornit în urmărirea răpitorilor alături de Kaede, o luptătoare Ninja care-i era ca o umbră, Samanosuke descoperă rapid că, în ciuda calităților sale războinice, nu are nici o șansă de izbândă în fața monștrilor. Norocul lui că i-au sărit în ajutor clanurile de Ogre care i-au oferit o mânășă magică. Cu ajutorul acestei mânășe va putea absorbi sufletele (!?) demonilor și astfel să devină din ce în ce mai puternic.

Eu-san

Înarmat cu această mânășă Samanosuke va porni prin coridoarele Castelului, ajungând să treacă chiar și prin teritoriul inamic, Dark Realm, în urmărirea demonilor. Mânășa, pe lângă faptul că absoarbe spiritele, poate deveni și o puternică armă ofensivă. Echipată cu unul dintre cele trei orburi magice (de Foc, de Aer sau de Fulger), va materializa o sabie cu



care Samanosuke poate veni de hac chiar și celor mai înverșunați adversari. Sufletele absorbite de mânășă pot fi folosite pentru a îmbunătăți orbul sau sabia, după dorință, fapt ce va duce la o remarcabilă creștere a puterii de atac. Pentru a scăpa de adversarii săi, Samanosuke poate folosi o serie de lovituri (combo) normale sau poate folosi magia armei, ce diferă în funcție de orbul folosit. Dar provocările nu vin numai din partea demonilor: pentru a o putea salva pe prințesă, Samanosuke, alături de Kaede, va trebui să treacă peste o mulțime de capcane presărate în calea lor și să rezolve o mulțime de alte mistere.

După Chrono Cross și Final Fantasy, Onimusha este singurul joc de consolă care a reu-

șit să mă cucerească cu totul, iar dacă nu mă credeți, nu aveți decât să încercați și singuri. Să văd atunci dacă vă veți mai putea rupe din fața televizorului.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Onimusha Warlords
Producător	Capcom
Ofertant:	Best Distribution
	Tel: 01-3455505

Consolă PS2 oferită de Best Computers

Câștigătorii lunii ianuarie

1

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul **Original War** a fost câștigat de către Puiu-Cerneș Mihai din Pitești.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul **F1 Racing Championship** a fost câștigat de către Bobancu Cornel din Arad.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, gamepad-ul **Thrustmaster Firestorm Digital** a fost câștigat de către Hujan Marcel din Bumbesti-Jiu.

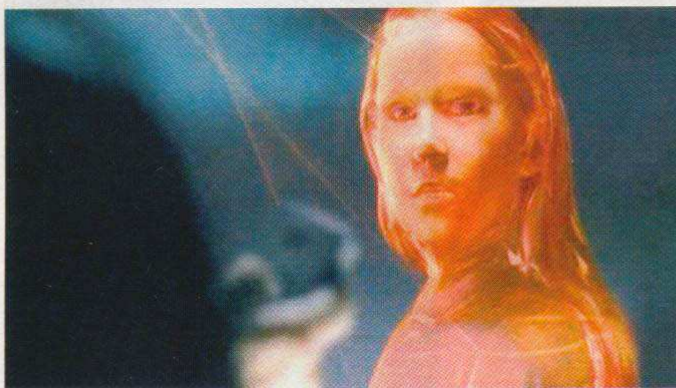
La concursul LEVEL împreună cu Monosit Conimpex, jocul **Grand Prix 3 - 2000 Season** a fost câștigat de către Moldovan Valentin Paul din Carei.

LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PlayStation „Syphon Filter” următorilor: Munteanu Paul (Vaslui), Stan Florian (București), Hărcă Dan (Iași), Apostolina Ion (București), Lăpușan Cristian (Baia-Sprie), Tamba Bogdan-Mihai (Moreni), Bădulescu Simona (București), Niculae Andrei Costea (București), Bandar Harold (Câmpenița) și Petria Cristi (Giurgiu).

LEVEL și InterCom Film au oferit 2 tricouri „The One” următorilor: Sandu Gabriel (Galați) și Sinca Adrian (Argeș) și 2 tricouri „Saving Silverman” următorilor: Almășan Andrei (Crisior) și Niculae Andrei Costea (București).



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție la 068-415158 sau să ne contacteze prin fax la 068-418728.



Resident Evil

Oare cine nu cunoaște faimosul Resident Evil, un joc care a apărut atât pe console cât și pe PC, în care sărmana personajă principală se luptă din greu împotriva hoardelor de nemorți morți, dar vii? Povestea filmului omonim se desfășoară după cum urmează: într-o bază subterană de cercetare condusă de Umbrella Corporation ceva începe să meargă foarte prost - o epidemie virală mortală începe să se extindă. Alice (Milla Jovovich) și Rain (Michelle Rodriguez), aflate în fruntea unor comandouri, trebuie să rezolve problema. Filmul evoluează spre

descoperirea uimitoare (dar poate nu chiar atât de surprinzătoare) că, de fapt, infecția nu a izbucnit pur și simplu, ci a fost provocată. Alice descoperă în laboratoarele corporației dovezi ale experimentelor oribile conduse pentru perfectarea unui proiect pe care acum un sabotor l-a lăsat să scape de sub control - the T-Virus. Acesta urma să ajute omenirea în combaterea îmbătrânirii și a bolilor nervoase prin regenerarea celulelor moarte. Virusul își face acum cu brio datoria, înviind morții...

Implicat în criză este și un supercomputer care controlează baza subterană: Red Queen,

„regina cuibului”. Aceasta a decis să închidă baza și cele două eroine, alături de comandouri, au mai puțin de trei ore la dispoziție pentru a găsi un antidot. Dacă nu reușesc, Pământul va fi cotropit de zombie, nemorți, a căror atingere nu cauzează doar infecția virală ci, chiar mai groaznic, transformarea instantanee a celui atins/zgâriat/mușcat într-un zombie.

Resident Evil este o producție Screen Gems și Constantin Film, în regia lui Paul Anderson (cunoscut prin megaproducțiile Mortal Kombat și Event Horizon).

Regia: PAUL ANDERSON

Cu: MILLA JOVOVICH, MICHELLE RODRIGUEZ, ERIC MABIUS, JAMES PUREFOY

Simpatico (lansare video)

Avem ocazia să vă prezentăm luna aceasta în LEVEL lansarea pe video a unui film cu o distribuție de excepție. Filmul, un thriller din lumea curselor de cai, îi are ca protagoniști pe Nick Nolte (Vincent T. Webb), Jeff Bridges (Lyle Carter) și Sharon Stone (Rosie). Povestea ne duce înapoi în anii tinereții lui Webb și a lui Lyle Carter, care pe atunci erau buni prieteni și își petreceau zilele la cursele de cai. Dar când Carter îl înșală pe Webb, furându-i femeia, pe frumoasa Rosie, destinele lor se despart pentru mult timp. După nu mai puțin de douăzeci de ani, cele trei personaje revin în

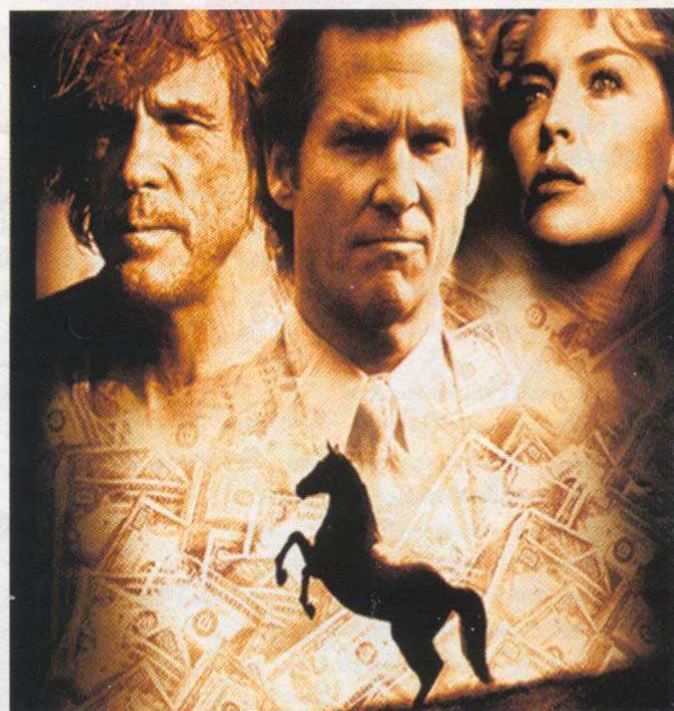
atenția spectatorului foarte schimbate. Webb este un ratat alcoolic, în timp ce Carter e multimilionar. Dorința de răzbunare pune stăpânire pe Webb, care consideră că a venit momentul ca vechile datorii să fie plătite. Totuși, este evident că greșelile prezentului nu au cum să șteargă greșelile trecutului, ci dimpotrivă...

Regia: MATTHEW WARCHUS

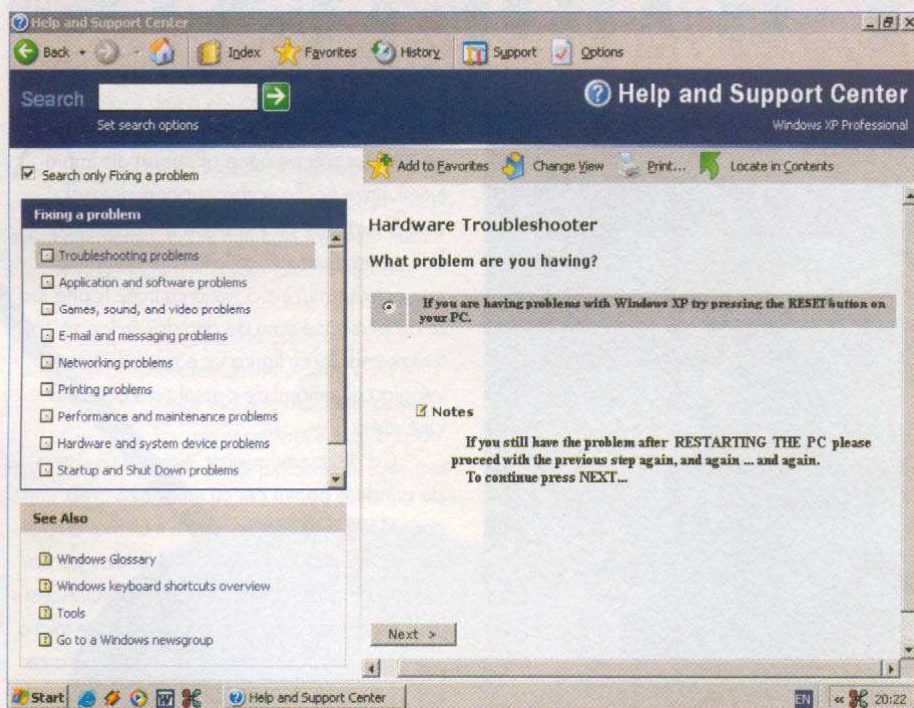
Cu: SHARON STONE, NICK NOLTE, JEFF BRIDGES

Distribuit de INDEPENDENȚA FILM **prin** NAUTILUS VIDEO

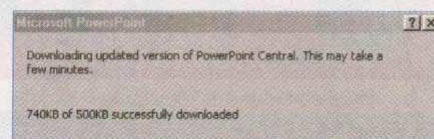
Tel. / Fax 01-313 45 27;
01-313 39 72



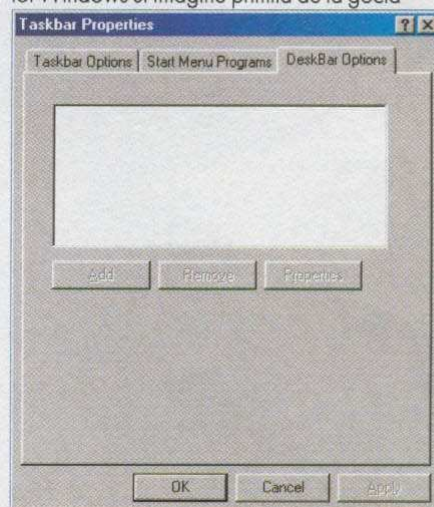
■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



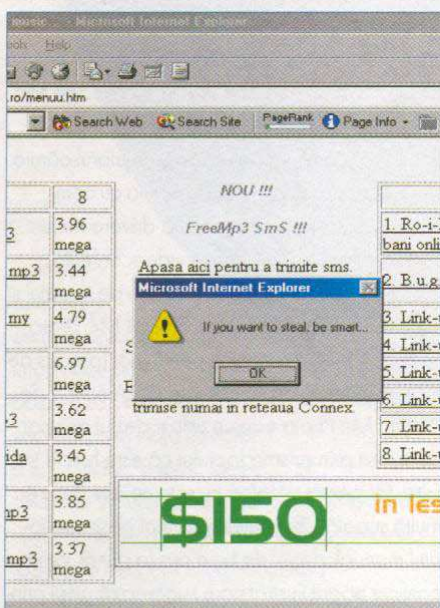
Sfatul acesta face toți banii. Păcat de nervii noștri... Imagine primită de la Kadar Zsolt



L-am oprit, că dacă îl mai lăsam îmi downloada tot Windows-ul Imagine primită de la gocta

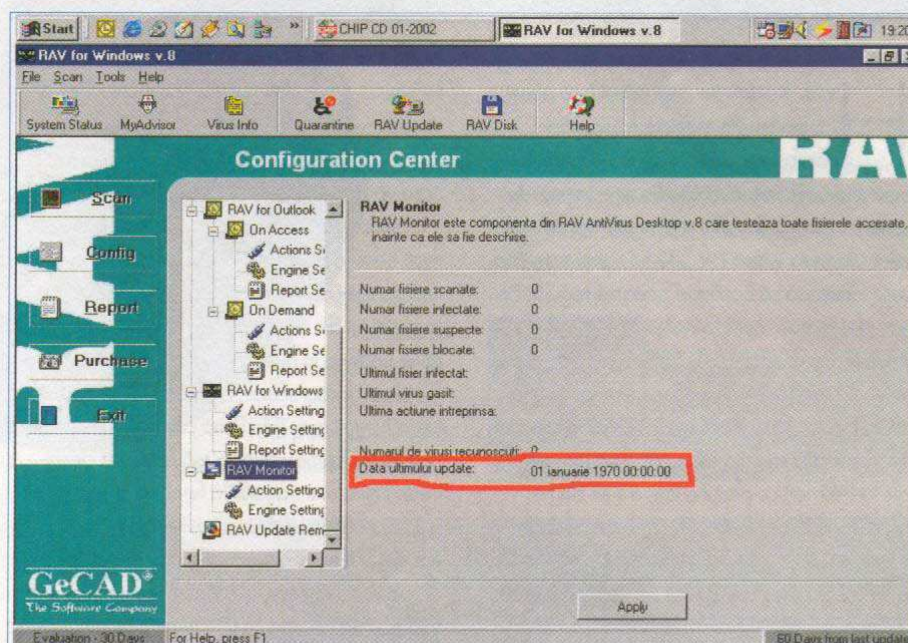


Ce de opțiuni!!! Imagine primită de la bausto

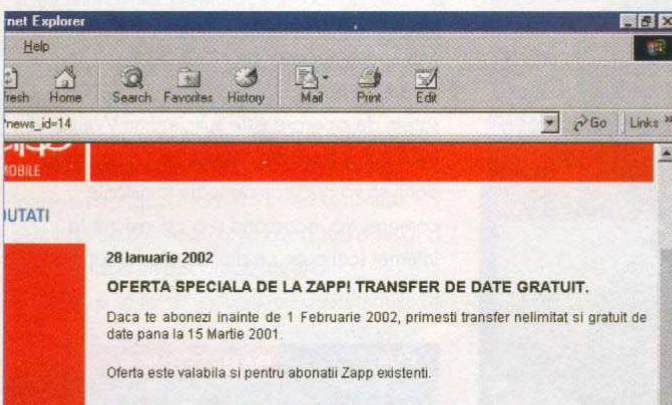


Fără comentarii

Imagine primită de la Enculescu Nicolae Sorin



Uite ce făcea bunicu' în noaptea de revelion! Și ce precizie... Imagine Primită de la Dinu Daniel

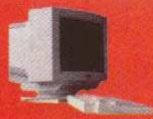


Primiți un bonus de azi până săptămâna trecută. Inteligentă mișcare, trebuie să recunoaște... Imagine primită de la Bunny Boy



Să fie vorba de o nouă interfață grafică pentru Linux sau de o simplă eroare? Imagine primită de la Ștefan Sebastian

Câștigătorul nostru de luna aceasta este Kadar Zsolt!



LEVEL HARD TESTS



Kodak DVC325 Digital

Hmm, Kodak... numai când aud acest nume îmi vin în minte fotografia și imaginea video. Cu alte cuvinte, este un brand arhicunoscut atât din acest punct de vedere al imaginilor, cât și al calității produselor sale. Camera video DVC325 Digital este una care încearcă să confirme această regulă. Ea este destinată în special videoconferințelor pe Internet. De exemplu, cu ajutorul unui soft, cum ar fi Microsoft NetMeeting, plus o conexiune destul de stabilă la Internet, puteți dialoga cu prietenul sau prietena din orice altă țară (ce are acces la Internet) cu prețul câtorva sute de kb.

Această cameră este în stare să „captureze” imagini la o rezoluție de maxim 640x480 cu un frame rate de 30 fps și o adâncime de culoare de 24 de biți. Alte rezoluții cu care poate lucra această cameră sunt 352x288, 320x240, 240x180, 176x144 sau 160x120. Nivelul de zgomot (noise) al sunetului este acceptabil, situându-se în jurul valorii de 40 dB. Ceea ce m-a deranjat cât de cât la această cameră video este lipsa auto

focus-ului. La acest model, focalizarea imaginii se realizează manual, ceea ce face ca imaginea să devină puțin mai neclară în cazul în care vă depărtați sau vă apropiați de aparat.

În fine, tot răul spre bine. Intensitatea luminii necesare acestui dispozitiv pentru a captura imagini de o calitate cât de cât acceptabilă este destul de mică. Cu alte cuvinte, dacă vă aflați undeva în miez de noapte la lumina unui foc de tabără... scuze, a unui monitor, intensitatea luminii este suficientă pentru ca acest dispozitiv (la camera video mă refer) să descrie liniile sau trasăturile feței, să le ia fumușel și să le transpună pe ecran. Nu știți niciodată când îți vin niște idei trăsnite și te apuci să te distrezi cu așa ceva (te strâmbi, te machiezi etc.), lucruri care au nevoie de detaliu, nu glumă și Kodak DVC325 Digital se pricepe la detaliu.

Privind webcam-ul, ai senzația că cel mai important aspect pe care producătorii au încercat să îl scoată în evidență este suportul detașabil. Ce e și cu aspectul asta? Simplu. Dacă ai conectat această cameră la un PC, poți

folosi suportul standard ce se atașează liniștit pe monitor sau pe orice alt suport din împrejurimi. (Între noi fie vorba: suportul detașabil este prevăzut și cu sistem de prindere în șuruburi... asta pentru situațiile în care computerul respectiv se află într-o zonă cu trafic foarte mare de persoane și nu de alta dar, în loc să captureze imagini cu figura ta, e posibil să arate imagini cu numărul de pantof scris pe talpa cine știe cui).

Ca dispozitiv auxiliar, există și un sistem de prindere pentru cei ce atașează „webcamu” la un laptop: un sistem mult mai discret ce se atașează cu ajutorul unui adeziv pe partea superioară a display-ului laptop-ului. Acest lucru este posibil datorită greutății foarte mici a aparatului. El cântărește doar 200 de grame și are 110 x 52 x 82 mm. Capacitatea senzorului optic de a captura imagini se realizează sub un unghi de 75 de grade, iar standardele de salvare a fișierelor cu ajutorul unui soft oarecare de captură sunt AVI, MPEG, WAV, JPEG, BMP, TIF, FFX și PNG. The package sau, mai pe românește, cutia conține pe lângă acest webcam un cablu USB cu ajutorul căruia se realizează conexiunea acestuia cu computerul, un CD pe care se află drivere necesare instalării, un soft pentru videoconferință - NetMeeting, iar pentru prelucrare de imagini și secvențe video puteți folosi Prestol Mr. Photo, un soft mai puțin cunoscut pentru noi (produs de Prestol VideoWorks Software din America de Nord). Mr. Photo este un utilitar destul de ușor de folosit prin prisma faptului că este foarte intuitiv, iar pentru a-l folosi nu este nevoie de prea multă școală... Bineînțeles că mai găsim nelipsitul manual, destul de bine pus la punct, cu un conținut bogat ilustrat care sugerează pașii principali de instalare și montare a webcam-ului.

Necesarul minim pentru o funcționare optimă constă într-un Pentium la 166 MHz cu suport MMX, alături de 16 MB RAM, plus 150 MB spațiu necesar pe HDD. Să nu uit să menționez de portul USB și o unitate CD-ROM. Ca sistem de operare este suficient un Windows 95 OSR 2.1 sau Windows 98. Dacă, totuși, doriți să vă bucurați de toate facilitățile camerei, vă recomand și o conexiune la Internet (cel puțin un dial-Up de 33kbps).



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Kodak
Ofertant	Spot Digital
Tel	01-4110675
Preț	45 USD (fără TVA)

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer

Acelora dintre noi care s-au săturat de joapăile și de celelalte ciudățenii pe care unele modele de „mouși” le fac pe ecranele PC-urilor le propun cu această ocazie o alternativă. Ea se numește Wireless IntelliMouse Explorer și este oferită de către Microsoft. După cum v-ați dat seama, „el” este lipsit de „sârmele” care osândesc orice „rozător” să sară mai mult sau mai puțin doar pe suprafața limitată a pad-ului pe care de cele mai

stăpânului. Tehnologia optică IntelliEye, „Ochiul Inteligent”, este în stare să „captureze” nu mai puțin de 6000 de imagini pe secundă. Comparativ cu un mouse normal, ce poate captura aproximativ 2500-3000 de imagini pe secundă, putem spune că într-adevăr se observă avantajele noilor căi tehnologice în ceea ce privește modul de lucru al „maușilor” optici. Nu de alta, dar am testat acest lucru pe diverse suprafețe, mai moi, mai aspre, mai colorate, mai puțin colorate, am testat chiar și pe un perete, și sincer să fiu și-a făcut datoria mai mult decât onorabil. Trecând la partea cu butoanele, cred că e și aici ceva de comentat.

În total, pe acest mouse se găsesc nu mai puțin de 5 butoane (mai mici sau mai mari). Alături de nelipsitul scroller,

el?, se mai găsește un nou set de butonașe, pozitionate pe lateral, pentru a fi la îndemâna degetului mare.

Ce rol au? Nimic mai simplu. Unul e responsabil cu meniul funcțional al mouse-ului, din care aveți link către principalele aplicații din Windows (gen explorer, lupă sau control de volum), iar celălalt buton este programabil. Ca setări prestabilite acestea au rolul de Back și Forward în Internet Explorer. Mulțumită acestei opțiuni nu mai este nevoie să mai folosiți toolbar-ul din meniul Explorer-ului.

Ca să nu mai zic de jocuri. Aproape că îți vine să renunți la tastatură. Dar știți cum e: obiceiul, arde-lar focul!

Dacă tot am vorbit mai sus de wireless receiver-ul, și acesta s-a dovedit destul de performant. Funcționează pe două frecvențe (ca să nu producă cine știe ce interferențe) și „bate” până la 5-6 m distanță.

Conexiunea la PC se realizează prin portul USB. Din păcate pentru ne-posesorii unui asemenea port, în cutie nu e nimic de găsit care să semene cu un adaptor PS/2.

În fine, strictul necesar pentru utilizarea lui Microsoft IntelliMouse constă dintr-un sistem de operare Windows 9X, Me, 2000 sau XP și 25 MB liberi pe HDD pentru soft-ul IntelliPoint, ce însoțește acest produs.

multe ori sunt reprezentate diverse imagini ce simbolizează... mai mult sau mai puțin viața limitată a lui „Clicky”. (Hehe, ideea asta vine într-un moment când mă uit la mouse-ul vechi de lângă mine, care chițâie neîncetat la fiecare atingere a butonașelor.)

Ceea ce mă atrage la acest model este robustețea designului. (Seamănă mai degrabă cu un... ahem... șobolan...). Liniile sale dau senzația unui contur puternic ce te face să crezi că ai într-adevăr o putere incredibilă exact sub palma dreaptă. Pentru cei mai „deosebiți” dintre noi (aici mă refer la stângaci), din păcate nu pot spune același lucru. Mouse-ul este proiectat în special pentru palma dreaptă. Dacă, totuși, un stângaci riscă să îl încerce, numai senzația de putere nu o va avea sub palmă, ci mai degrabă un disconfort săcâitor.

Ah, și să nu uit un lucru, cu acest mouse ați scăpat de deja celebra bilă buclucașă și de mecanismele ce tot trebuie curățate. Tot acest angrenaj este înlocuit de un senzor optic pus acolo să „muncească” și să puncteze precis mișcarea mouse-ului pe monitor, în funcție de mișcările mai blânde sau mai agresive ale

care abia așteaptă să fie apăsat și dat peste cap (Oare ce-ar fi Counter-Strike fără

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Microsoft
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-2225041
Preț	53 USD (fără TVA)



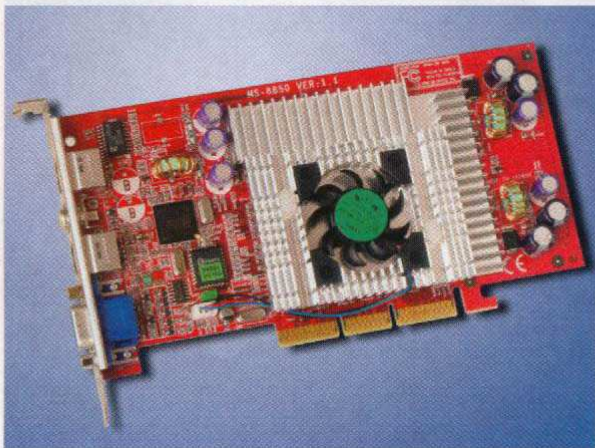
GeForce 3 Ti 200 la

Să nu vă închipuiți nu știu ce placă video cu două procesoare grafice, deși ideea nu ar fi rea. Ceea ce vă voi prezenta în cele ce urmează este un comparativ între două plăci grafice ce au ca motor grafic același chipset - GeForce 3 Ti 200. Singura deosebire dintre ele o reprezintă cei cu „manufatura”, adică producătorii. Deși este vorba de același chipset, modul de asamblare și construcție a plăcilor are totuși un cuvânt de spus. Fără alte discuții, să trecem la prezentări. Pe de o parte, protagoniștii testului, MSI GeForce3 Ti 200 Pro-VT și Leadtek WinFast Titanium 200T, iar de cealaltă parte voi, cititorii. Prezentările fiind făcute, let the test begin!

MSI GeForce3 Ti 200 Pro-VT

Prima placă luată sub lupă este cea de la MSI. Pro-VT-ul în cauză este dotat cu nu mai puțin de 64 MB DDR SDRAM memorie și o sumedenie de funcții și proprietăți. Printre ele se numără nfiniteFX, Programmable Vertex Shader, HRAA (high-resolution antialiasing), Hardware accelerated realtime shadows și Lightspeed Memory Architecture. Una din cele mai importante este Lightspeed Memory Architecture, ce are rolul de a amplifica lățimea de bandă a memoriei, a cărei valoare este de 6,4 GB/secundă. O calitate deosebită a imaginii se obține și la playback-ul HDTV/DVD. În ceea ce privește funcțiile hardware de TV-OUT, placa este dotată cu clasicii conectori S-Video și AV (RCA). Alături de acestea se mai poate observa încă un conector S-Video, însă el are cu totul alt rol. El este conectorul de Video-IN. Dacă aveți un video-player sau o cameră video, vă puteți salva amintirile în format digital. Însă pentru așa ceva vă recomand, totuși, un soft profesional de editare și moderare video. Nu merită să vă chinuți cu nu știu eu ce softuleț de „scos la imprimantă”.

Din nefericire pentru gameri, MSI GeForce3 Ti 200 Pro-VT nu vine însoțită de nici un joc 3D, ceea ce face ca atractivitatea plăcii să fie mai scăzută chiar pentru cei cărora le este destinată în special - gamerilor.



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	MSI
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-2225041
Preț	219 USD (fără TVA)

MSI G3 Ti 200 Pro-VT

3DMark	D3D	6662	1024x768x16
		6390	1024x768x32
		5452	1280x1024x16
		5110	1280x1024x32
		4422	1600x1200x16
		3999	1600x1200x32

Quake 3	OGL	200,27	1024x768x16
		193,4	1024x768x32
		152,13	1280x1024x16
		146,53	1280x1024x32
		111,03	1600x1200x16
		105	1600x1200x32

UT	D3D	81,32	1024x768x16
		69,97	1024x768x32
		68,75	1280x1024x16
		54,39	1280x1024x32
		54,49	1600x1200x16
		42,47	1600x1200x32

UT	OGL	91,35	1024x768x16
		90,79	1024x768x32
		79,8	1280x1024x16
		79,52	1280x1024x32
		60,78	1600x1200x16
		60,6	1600x1200x32

Serious	D3D	28,9	1024x768x16
		30,9	1024x768x32
		22	1280x1024x16
		23,9	1280x1024x32
		16,8	1600x1200x16
		18,8	1600x1200x32

Sam	OGL	51,9	1024x768x16
		51,6	1024x768x32
		36,1	1280x1024x16
		35,4	1280x1024x32
		25,9	1600x1200x16
		25,3	1600x1200x32

Giants	D3D	50,25	1024x768x16
		49,77	1024x768x32
		43,27	1280x1024x16
		42,34	1280x1024x32
		37,15	1600x1200x16
		36,88	1600x1200x32

Rezoluții și Rate de refresh

Rezoluție	Adâncime de culoare	Refresh
640x480	8/16/32	150Hz
800x600	8/16/32	150Hz
1024x768	8/16/32	120Hz
1152x864	8/16/32	120Hz
1280x1024	8/16/32	100Hz
1600x1200	8/16/32	85Hz
1920x1200	8/16/32	75Hz
2048x1536	8/16/32	60Hz

uterea a 2-a

Leadtek Winfast Titanium 200 T

1024x768x16	6525	D3D	3DMark
1024x768x32	6248		
1280x1024x16	5329		
1280x1024x32	4985		
1600x1200x16	4311		
1600x1200x32	3904		

1024x768x16	202,83	OGL	Quake 3
1024x768x32	196,47		
1280x1024x16	153,48		
1280x1024x32	147,6		
1600x1200x16	111,9		
1600x1200x32	106,3		

1024x768x16	96,08	D3D	UT
1024x768x32	94,98		
1280x1024x16	93,44		
1280x1024x32	91,29		
1600x1200x16	91,04		
1600x1200x32	86		

1024x768x16	97,69	OGL	UT
1024x768x32	97,63		
1280x1024x16	95,35		
1280x1024x32	95,72		
1600x1200x16	93,05		
1600x1200x32	93,17		

1024x768x16	23,6	D3D	Serious Sam
1024x768x32	25,1		
1280x1024x16	18		
1280x1024x32	19,1		
1600x1200x16	13,7		
1600x1200x32	14,5		

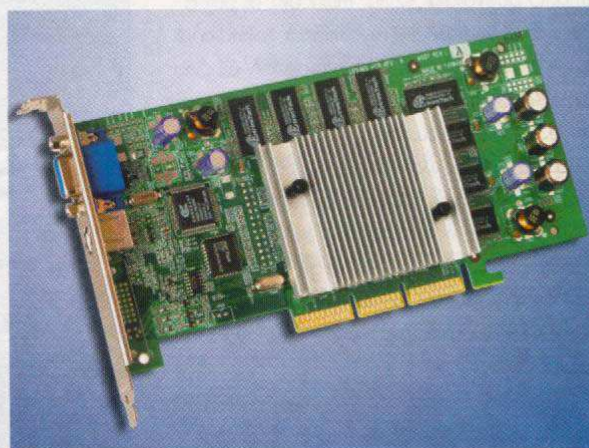
1024x768x16	43,3	OGL	Serious Sam
1024x768x32	42,3		
1280x1024x16	30,7		
1280x1024x32	30		
1600x1200x16	22,3		
1600x1200x32	21,5		

1024x768x16	48,8	D3D	Giants
1024x768x32	49,75		
1280x1024x16	42,12		
1280x1024x32	42,9		
1600x1200x16	35,99		
1600x1200x32	36,94		

Rezoluții și Rate de refresh

Rezoluție	Adâncime de culoare	Refresh
640x480	8/16/32	240Hz
800x600	8/16/32	240Hz
1024x768	8/16/32	170Hz
1152x864	8/16/32	170Hz
1280x1024	8/16/32	150Hz
1600x1200	8/16/32	de la 60Hz la 120Hz
1920x1200	8/16/32	de la 60Hz la 100Hz
2048x1536	8/16/32	de la 60Hz la 100Hz

Leadtek WinFast Titanium 200T



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Leadtek
Ofertant	Skin Media
Tel	01-2315097
Preț	243 USD (fără TVA)
Ofertant	UltraPRO Computers
Tel	01-2227090
Preț	260 USD (fără TVA)

Leadtek WinFast Ti 200T este cea de-a doua placă video-competitor în acest test comparativ. Procesorul grafic ce dă suflul acestei plăci este același NVIDIA GeForce3 Ti 200 (nfiniteFX). De asemenea, pentru o mai bună realizare a imaginilor 3D, această placă folosește 64 MB DDR memorie cu un acces de 4ns, ce rulează la 400 MHz. Ca și la modelul precedent, întâlnim și în cazul acesta tehnologia Lightspeed Memory Architecture, alături de un Ramdac ce rulează la o frecvență de nu mai puțin de 350 MHz. Această placă suportă atât AGP 4x cât și AGP 2x, alături de „AGP Fast Write”. Cu un puternic „motor” pentru Anti-Aliasing (HRAA - High-resolution Antialiasing), întâlnit și la placa MSI, la care se adaugă Vertex și Pixel Shader-ul, placa Leadtek poate afișa 29 de milioane de triunghiuri pe secundă. Ca noutate, merită amintit faptul că, pentru o animație mai lină, mai reală, Leadtek WinFast Titanium 200T a fost proiectată să lucreze în mod multibuffering. Acesta poate fi dublu, triplu, cvadruplu etc. O surpriză absolut plăcută este rezervată gamerilor. Această placă vine însoțită de 2 jocuri full: DroneZ și Gunlok. Jocurile au fost special optimizate pentru acest chipset grafic.

Ambele plăci video au opțiune de TV-OUT, cu mențiunea că Leadtek WinFast Titanium 200T permite rezoluții în TV-OUT de până la 1024x768, dar nu are TV-In, cum se întâmplă în cazul lui MSI GeForce3 Ti 200 Pro-VT.

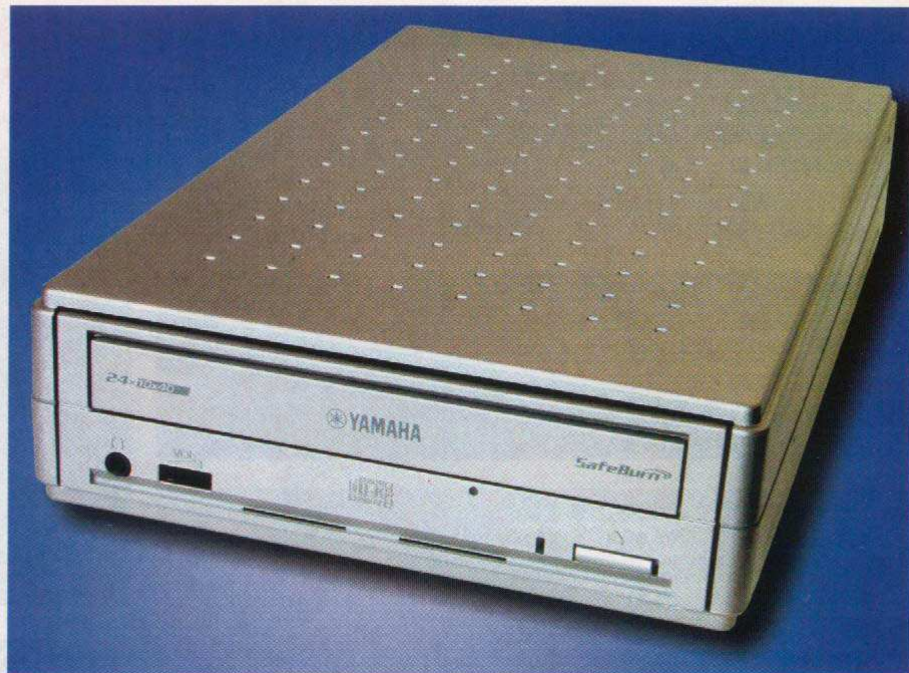
Valorile prezentate au fost obținute în urma testelor efectuate pe o platformă cu procesor Pentium 4 la 2 GHz, 256 MB DRR memorie RAM, iar ca sistem de operare am folosit Microsoft Windows 2000. Sistemul de test avea instalate DirectX 8.1, Internet Explorer 6.0 și Service Pack 2. Driverule video utilizate sunt cele care se găsesc pe CD-urile de instalare ale celor două plăci video prezentate.

Yamaha CDRW 3200

Dacă ați admirat deja poza acestui dispozitiv, probabil v-ați dat deja seama ce vă voi prezenta în pagina de față. Este vorba de o unitate CD-RW externă. O adevărată „uzină” muzicală, așa putea spune. Este un dispozitiv revoluționar, ținând cont de ceea ce se găsește pe piața de RW-uri din România. Unul dintre cele mai puternice argumente care vin să susțină afirmația mea este noua tehnologie Audio Master Quality Recording, dezvoltată de către cei de la Yamaha. Reducerea zgomotului de fond este principala caracteristică a acestei tehnologii. Funcțiile Audio Master reduc acest nivel cu până la 30%. În acest fel se obține o calitate incredibilă a sunetului.

Vitezele pe care această unitate este în stare să le aplice mediilor din plastic se încadrează undeva în jurul valorilor de 24x pentru scriere, 10x pentru rescriere și 40x pentru citire. Cu asemenea „scoruri” nu mai văd rostul unei unități „normale” de CD-ROM.

O altă trasătură ce merită menționată la această unitate este prezența siglei CD-MRW sau, mai pe larg, CD Mount Rainier ReWrite, ceea ce înseamnă că această unitate se poate folosi pe post de... „dischetă” (adică, doamnelor și domnilor, avem de-a face cu o concretizare a unui vis vechi al omenirii). Astfel, Yamaha CDRW 3200 se poate folosi ca o simplă unitate floppy. E un fenomen destul de simplu, dar foarte util. Pentru început se face o formatare a CD-RW-ului. Ea se poate realiza fără nici o problemă și în background. Odată CD-ul formatat, se pot scrie fișiere pe el printr-un simplu drag&drop în clasicul Explorer. În situația în care sunteți presați de timp și aveți nevoie de CD-ul RW cât de repede posibil, puteți apăsa butonul de eject, chiar și în momentul în care CD-ul este în plin proces de formatare. Nu e nici o problemă. În momentul în care reintroduceți CD-ul în unitate, aceasta își continuă liniștită formatarea exact din poziția în care a fost oprită. Acest lucru este posibil datorită mărimii scăzute a pachetelor scrise într-un singur proces. În mod normal, la o unitate RW obișnuită se scriu blocuri de date de câte 64



KB. În cazul nostru, Yamaha CDRW 3200 scrie cu blocuri de câte 2 KB și astfel memoria cache a unității devine mult mai „transparentă” pentru sistemul de fișiere. Memoria cache, zisă și „buffer”... din când în când, are o capacitate totală de 8 MB.

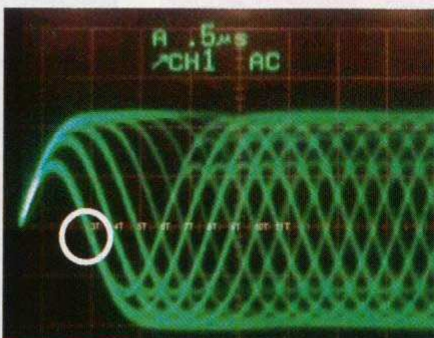
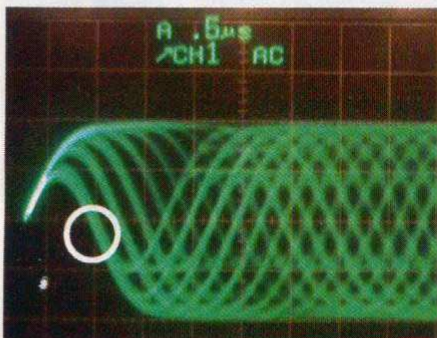
Laolaltă cu aceste „scamatorii” de ultimă oră stă, cuminte, Safe Burn-ul. El este un proces ce are rolul de supraveghere a scrierii CD-urilor, pentru a le feri de eventualele erori. În ajutorul lui vine și o nouă rețetă de raze laser (Pure-Phase Laser System). Această funcție are rolul de a elimina reflexiile nedorite de pe suprafața unui CD când acesta este pus la scriere.

După cum vă spuneam la început, această unitate este externă, conexiunea acesteia cu PC-ul realizându-se printr-un port USB 2. Totuși, aceia dintre voi care nu dispun

de așa ceva nu e cazul să se impacienteze. Unitatea funcționează perfect și pe un port normal, USB 1.1.

Pentru „prăjirea” CD-urilor se folosește cu succes suita de programe Nero 5.5, Nero MIX, InCD 2.0 și Nero Toolkit. Cu ajutorul acestora, chiar și un utilizator amator poate deveni în câteva minute un adevărat profesionist. Utilitățile sunt livrate pe unul din cele trei CD-uri ce însoțesc această unitate. Celelalte două CD-uri sunt medii blank, adică un CD-R de 700 MB și un Yamaha CD-RW. (Asta așa, ca să aibă începătorii pe ce să-și testeze imaginația... în legătură cu arderea CD-urilor, desigur.) Alături de acestea se găsesc o grămadă de documentație, manuale, broșurele și cabluri de alimentare. La un moment dat, într-una din aceste broșuri am găsit chiar o hartă a utilitatii Nero Burning Rom, o prezentare pentru toți... de la introducerea CD-ului în unitate și până la finalizarea scrierii acestuia.

Și cu asta, Happy burning!



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Yamaha
Ofertant	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preț	289 USD (fără TVA)

Get Mobile!!

A fi sau a nu fi... mobil

Începând cu acest număr inaugurăm o nouă rubrică, dedicată segmentului de telefonie mobilă de pe la noi, dar și de pe alte meleaguri. Vom încerca să vă ținem la curent cu ultimele apariții în domeniu, noi modele de „receptoare”. Știu, această rubrică este oarecum în afara tiparului revistei noastre, și probabil o să vă întrebați ce caută ea în paginile ei. Ei bine, cu câțiva ani în urmă, telefoanele mobile au început să își facă apariția și pe la noi. În zilele noastre putem observa că aproape cu toții, cu mic, cu mare, am „mușcat” din această „momeală” occidentală. Pentru unii chiar a devenit un lucru fără de care nu ar mai avea de ce să meargă la serviciu sau să se trezească dimineața (sincer să fiu, unii chiar se trezesc dimineața cu sunetul melodios și in-suportabil în același timp al telefoanelor mobile). Pentru început voi descrie câteva modele de terminale, urmând ca pe viitor să revin și cu informații mult mai amănunțite despre operatorii de telefonie mobilă, în special din România.

Nokia 5210

Se pare că cei de la Nokia revin în forță cu un nou „hit” în domeniu. Este vorba de modelul Nokia 5210. Acesta are o greutate de

numai 90 de grame și are următoarele dimensiuni: 105,5 x 47,5 x 22,5 mm. Cu un acumulator standard poți vorbi între 2 și 4 ore, iar în stand-by ține între 60 și 180 de ore. Display-ul este unul grafic, ce poate afișa patru linii de text.

Agenda acestui model Nokia este foarte încăpătoare. Poate memora până la 250 de numere pe telefon, la care se adaugă cele de pe cartela SIM. La categoria SMS stă chiar foarte bine. Este în stare să recepționeze până la 459 de caractere per mesaj. În memoria acestuia se mai găsesc și alte 10 imagini ce pot fi trimise de asemenea prin SMS. Dacă v-ați plictisit de ring tone-urile standard aveți de ales dintre cele 35 de melodii predefinite, la care aveți posibilitatea să adăugați câteva

„custom” (creații proprii).

Dacă veți avea curiozitatea să navigați prin meniul telefonului, veți descoperi și nelipsitul loc numit Games. Sunt în număr de 5 și se numesc: Snake II, Space Impact, Pairs II, Bumper și Bantumi (pentru situațiile în care nu vă aflați în fața calculatorului și va furnică degetele). Și dacă, totuși, nu vă puteți abține, puteți să încercați și funcțiile de WAP, să mai citiți câte un mail, așa, într-o pauză.

Nokia 5210 este un model dual band, adică poate funcționa atât pe frecvențe GSM 900, cât și GSM1800.

Cam atât pentru acum. Vă aștept și luna viitoare cu informații mai detaliate din lumea telefoniei mobile.



CommuniCam MCA-10 Mobile Camera



V-ați gândit vreodată ce bine ar fi dacă ați putea să trimiteți poze direct de pe telefonul dumneavoastră? Imaginați-vă următoarea situație: vă aflați undeva într-o excursie și vreți să împărtășiți și prietenilor dumneavoastră peisagiile superbe pe care le aveți în fața voastră! Scoateți MobileCam-ul din rucsăcel și îl conectați la telefonul mobil. Dați un clic, imortalizați imaginea și, cu ajutorul telefonului, o trimiteți prin mail oricui în cel mai scurt timp. Super, nu vi se pare?

CommuniCam MCA-10 Mobile Camera face această situație posibilă, fiind capabilă să preia imagini la o rezoluție de maxim

352x288 pixeli și la o adâncime de culoare pe 24 biți. Dimensiunile camerei sunt de 55x48x22 mm și cântărește doar 25 de grame. Unora le poate părea stupid un asemenea dispozitiv, în condițiile în care există camere foto profesionale, Player-e MP3 sau arcade-uri, care sunt în stare să „captureze” poze, însă nici unul dintre acestea nu este capabil să transmită imagini aproape în timp real.

Minimul necesar de care aveți nevoie pentru a folosi CommuniCam MCA-10 Mobile Camera este un telefon mobil ce are incluse funcții de WAP. Și, fiind CommuniCam-ul „confeccionat” de către cei de la Ericsson, se recomandă folosirea sa cu orice telefon mobil Ericsson ce are incluse și funcțiile de WAP.

BogdanS

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK, Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **50691099507** deschis la **Trezoreria Brașov.**

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 6 luni, la prețul de 400.000
☐ 12 luni, la prețul de 750.000

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Am plătit lei în data de
 cu **mandatul poștal / ordinul de plată** nr.

☐ Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

LEVEL

3/02

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să **telefonati** la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov.**

☐ **DA**, doresc

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Linux Red Hat 7.2	95.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Rețea	70.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Am plătit lei în data de cu ☐ **mandatul poștal** nr.

talon de comandă

3/02



Tombola LEVEL și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un RPG de excepție: **Evil Islands**.

1

Jocul Evil Twin are ca subtitlu:

- a) Gabriel's Chronicle b) Cyprien's Adventure
 c) Cyprien's Chronicle

Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1
 3/2002

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Service autorizat

Vă prezentăm în ceea ce urmează încă un „calup” de întrebări și răspunsuri venite pe adresa redacției noastre. Aceia dintre dumneavoastră care au probleme și le este rușine să-i întrebe pe prieteni sau anumiți „meseriași” pentru că s-ar face de râs în fața lor, pot apela fără nici o ezitare la noi. Pentru asta puteți să ne scrieți cu încredere pe adresa redacției OP 2, CP 4 Brașov, cu mențiunea „Pentru Service autorizat” sau pe adresele noastre de mail: level@level.ro sau bogdans@level.ro.

Bogdan S

TDF

Am schimbat Windows de la ME la XP. Placa grafică nu mi-o mai poate instala de pe disk-ul ei. Placa este S3 Trio3d/2x 4MB. Ce pot să fac?

R: Motivul pentru care nu poți instala placa video sunt driverele care, în mod sigur, nu se găsesc pe respectivul CD. Mă refer la drivere pentru sistemul de operare Windows XP. Pentru a face rost de câteva drivere pentru acest sistem de operare intră pe adresa <http://www.driverforum.com/video3/1685.html>. Aici vei găsi informații cu privire la ultimele versiuni sau servere de download pentru driverele căutate.

Ștefan Mihnea - București

Salutări. De câteva zile mi-am făcut o rețea pe cablu BNC cu un vecin din același bloc cu mine. Problema este următoarea: În Windows, la secțiunea Network Neighborhood calculatoarele se văd între ele, putem chiar copia fișiere de la unul la celălalt, dar în mod multiplayer nu putem juca anumite jocuri. Poți să ne ajuți? Menționăm că amândoi avem instalat Windows 98 SE.

R: Chestia e simplă. Acele jocuri pe care nu le puteți juca necesită instalat standardul „IPX/SPX-compatible protocol” în Network Neighborhood. Pentru asta intrați în Properties și selectați opțiunea Add.... La următorul pas alegeți opțiunea Protocol și din nou clic pe Add... Din noua fereastră ce apare alegeți la categoria Manufacturers Microsoft, iar la Network Protocols se alege IPX/SPX-compatible protocol, după care confirmați cu un OK. E posibil ca la un moment dat să ceară și CD-ul cu kit-ul de Windows. După terminarea procesului, vi se va cere să dați un restart la computer și problema este rezolvată.

Have fun....

P.S. Amândoi trebuie să urmați aceeași procedură de instalare.

Radu - Alba

Am un Duron la 900 MHz (9*100) pe o placă de bază cu chipset VIA KT 133 BX, cu sunet onboard AC'97. Memoria este de 256 MB SD-RAM PC-133, placă video GeForce2 MX 400, cu 64 MB, iar un HDD de aproape 20 GB (cât de aproape?) la 5400 rpm.

- uneori la pornirea sistemului îmi apare mesajul „keyboard error or no keyboard present, Press F1 to continue.....”

- știți că jocurile „sparte” nu prea au instalare sau uninstalare. Se poate ca atunci când ștergi un astfel de joc să ștergi din sistem și alte fișiere decât cele ale jocului? Când vreau să șterg, Windows-ul îmi dă niște mesaje că dacă îl voi șterge, voi pierde unele programe și nu le voi mai putea rula etc.

R: O situație în care nu funcționează tastatura ar putea fi cauzată de controller-ul pentru keyboard de pe placa de bază. E posibil ca în cazul unui șoc electric să fi fost afectat chipset-ul respectiv. Un alt caz ar putea apărea din pricina tastaturii, sau mai exact cablului sau mufei PS2. Încearcă să o conectezi la un alt computer și vei ști exact care dintre ele creează probleme.

- Mesajul respectiv este dat de Windows, în situația în care în directorul respectiv se găsesc așa-zise fișiere de sistem, cele cu extensie *.ini, *.dll, *.sys, de exemplu. Acel mesaj apare ca un fel de confirmare de ștergere. (Ești sigur că vrei să ștergi fișierul bla-bla.dll?) Cam așa ar pune el problema.

Stoll Robert

Am un AMD K6-2 la 233 MHz, 128MB Ram, 30GB și o placă grafică Voodoo2 la 12MB.

- Ce upgrade îmi recomandați cu o buclă de 300 USD?

- Ar mai fi ceva: din anumite motive am reînaltat Windows-ul și după ce mi-am reînaltat și placa grafică, ea nu mi-a apărut pe Properties ca de obicei și nici în jocurile care aveau nevoie de 3dfx nu mai merg.

După 10 încercări de reînaltare nu a mers. Ce să fac?

R: În primul și în primul rând ai nevoie de un upgrade de procesor și placă de bază. Ca procesor îți recomand un AMD Athlon XP 1600+/SocketA la care adaugi o placă de bază produsă, să zicem, de cei de la Gigabyte. Modelul efectiv îl alegi tu. Există mai multe modele, de exemplu: o placă simplă sau una cu placa de sunet sau cea de rețea incorporate. Dacă îți mai rămân ceva verzișori, poți încerca și un upgrade de placă video. De exemplu un GeForce 2 MX 400. Depinde. Vezi tu cum te încadrezi. Nu uita însă, pentru plăcile de bază mai noi, ai nevoie și de o carcasă cu sursă ATX.

- În cazul al doilea, problema constă în instalarea necorespunzătoare a driverelor plăcii video. O altă situație ar fi cea în care driverele pe care le ai nu sunt compatibile sau „corrupted”. Fă rost de altele de pe Internet. (<http://www.3dgw.com/drivers/drivers.php3>)

www.LEVEL.ro

Game of the Year

Dragi copii, prieteni, dușmani, animale de casă și molii din șifonier, în acest număr se găsesc rezultatele chestionarului Game of the Year. Mai jos sunt prezentate alegerile vostre, dar și cele ale redacției LEVEL. Acum a venit momentul adevărului și putem în sfârșit să facem o comparație reală a gusturilor.

Fără alte comentarii, iată rezultatele.

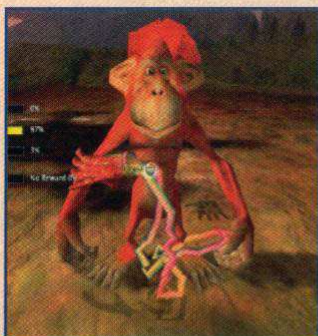
Real-Time Strategy (RTS)

LEVEL a ales...

Black&White

Producător: Lionhead Studios
Distribuitor: EA

Un joc cum rareori ajungi să vezi. Ne-a convins prin combinația interesantă de strategie, god game și un praf de Tamagochi.



Voi ați ales...

Commandos 2

Producător: Pyro Studios
Distribuitor: Eidos Interactive
Câștigător cu 31% din voturi



Turn-Based Strategy (TBS)

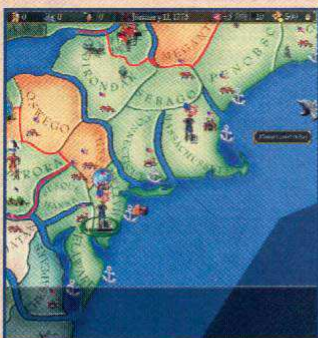
LEVEL a ales...

Europa Universalis

Producător: Paradox Entertainment

Distribuitor: Strategy First

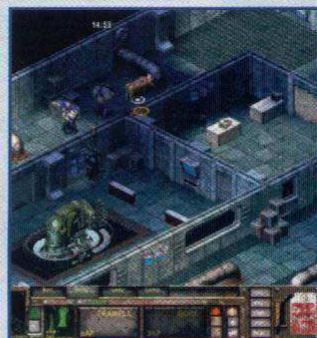
Ne-au plăcut grafica, interfața și modul inedit de abordare a laturii strategice.



Voi ați ales...

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Producător: Microforte
Distribuitor: Interplay
Câștigător cu 34,5% din voturi



First Person Shooter (FPS)

LEVEL a ales...

Clive Barker's Undying

Producător: DreamWorks
Distribuitor: EA

Poate cel mai atmosferic FPS din câte s-au lansat vreodată... și cu siguranță cel mai înfricoșător!



Voi ați ales...

Counter-Strike

Producător: Gooseman
Distribuitor: N/A
Câștigător cu 34,8% din voturi



Role Playing Game (RPG)

LEVEL a ales...

Anachronox

Producător: Ion Storm Dallas
Distribuitor: Eidos Interactive

Un joc care readuce în actualitate jocurile de consolă într-un mod cum n-a mai văzut PC-ul.



Voi ați ales...

Anachronox

Producător: Ion Storm Dallas
Distribuitor: Eidos Interactive
Câștigător cu 43,2% din voturi.



Adventure

LEVEL a ales...

Stupid Invaders

Producător: Xilam

Distribuitor: UbiSoft

Quest-ul care a adus un suflu nou, inovativ, umoristic, extraterestru, ciudat, comedie...



Voi ați ales...

Myst III: Exile

Producător: Presto Studios

Distribuitor: UbiSoft

Câștigător cu 30,3% din voturi



Action

LEVEL a ales...

American McGee's Alice

Producător: Rogue Entertainment

Distribuitor: EA

Artă contorsionării unei candidă povești. Sau poate nu atât de candidă...



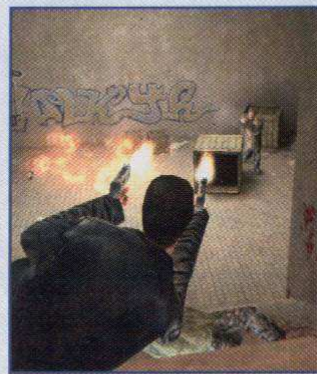
Voi ați ales...

Max Payne

Producător: Remedy Entertainment

Distribuitor: Gathering of Developers/3D Realms

Câștigător cu 53,2% din voturi



Add-On's

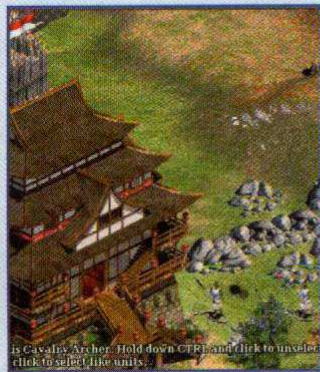
LEVEL a ales...

Age of Empires 2: The Conquerors

Producător: Ensemble Studios

Distribuitor: Microsoft

E încă unul din cele mai bune RTS-uri, mai ales în rețea (redacția știe...)



Voi ați ales...

Diablo II: Lord of Destruction

Producător: Blizzard North

Distribuitor: Blizzard

Câștigător cu 35,5% din voturi



Simulatoare de zbor/spațiale

LEVEL a ales...

Independence War 2: Edge of Chaos

Producător: Particle Systems

Distribuitor: Infogrames

Un space opera construit după toate regulile calității (mai puțin faza cu bunica...)



Voi ați ales...

Echelon

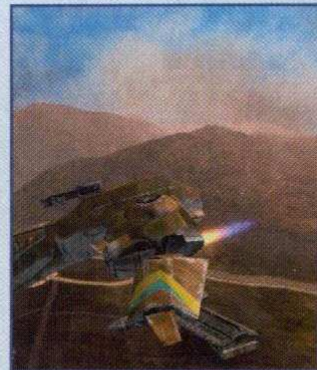
Producător: Buka

Entertainment

Distribuitor: Bethesda

Softworks

Câștigător cu 26,5% din voturi



Simulatoare sportive

LEVEL a ales...

NHL 2002

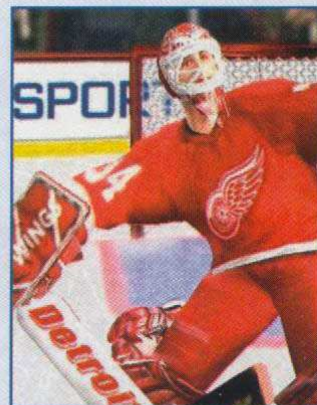
Producător: EA Sports
Distribuitor: EA
Hockey cu atmosferă,
grafică și gameplay de excepție.
Astea sunt motivele...



Voi ați ales...

NHL 2002

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA
Câștigător cu 30% din voturi



Simulatoare auto

LEVEL a ales...

Screamer 4x4

Producător: Clever's
Development
Distribuitor: Virgin Interactive
Ne-a impresionat realismul
izbitor și mecanica mașinilor
reprodusă cu lux de amănunte.
Un „clasic”!



Voi ați ales...

Colin McRae Rally 2

Producător: Codemasters
Distribuitor: Codemasters
Câștigător cu 25,5% din
voturi



Simulatoare economice

LEVEL a ales...

Startopia

Producător: Mucky Foot
Distribuitor: Eidos Interactive
Un tycoon spațial arătos și
amuzant. Pur și simplu ne-a plăcut.



Voi ați ales...

Startopia

Producător: Mucky Foot
Distribuitor: Eidos Interactive
Câștigător cu 29% din voturi



CEL MAI BUN JOC AL ANULUI

LEVEL a ales...

Anachronox

Un joc complex care
iese în evidență prin
subtilitatea poveștii și umor
inteligent, în combinația
cea mai fericită a anului
2001.



Voi ați ales...

Max Payne

Câștigător cu 16,45% din
voturi

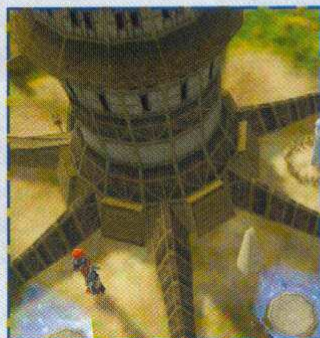


Cel mai original joc al anului

LEVEL a ales...

Black&White

Spuneți-ne dacă ați văzut vreun joc mai original!



Voi ați ales...

Black&White

Câștigător cu 25,8% din voturi

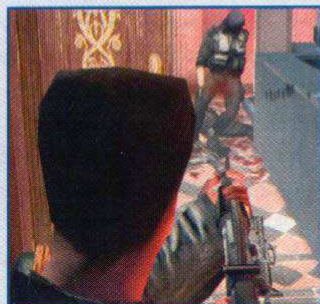


Cea mai mare dezamăgire

LEVEL a decis...

Max Payne

Un joc care nu este deloc slab dar, din păcate, nu a reușit să se ridice la nivelul așteptărilor și chiar ne-a dezamăgit în unele puncte.



Voi ați decis...

Black&White

Sentință dată de 8,38% din voturi

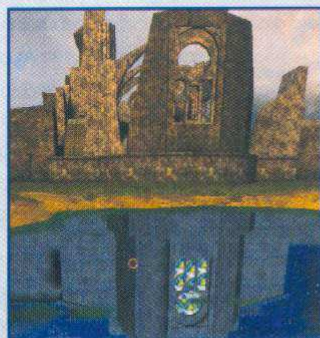


Spre deosebire de anii anteriori, am decis să introducem patru categorii suplimentare și speciale, categorii ce vor răsplăti jocurile care au excelat la grafică, sunet, multiplayer și storyline.

Cea mai bună grafică

Clive Barker's Undying

Chiar dacă folosește cam prăfuitul engine-ul Unreal, Undying este jocul a cărui grafică trece de limitele convenționalului și ale comercialului și intră în domeniul artistic. O experiență vizuală cu totul aparte



Cel mai bun sunet

Anachronox

Pe lângă un soundtrack cu totul excepțional, auzul jucătorului se delectează cu poate cea mai bine realizată selecție de efecte sonore și voci întâlnită în 2001.

Cel mai bun storyline

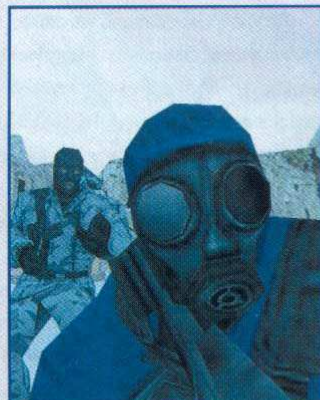
Anachronox

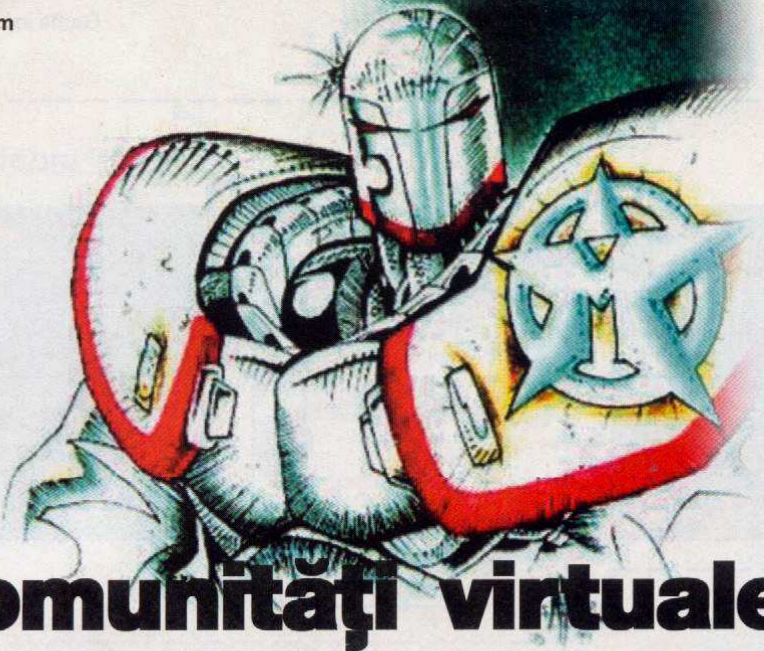
Anachronox este jocul anului, RPG-ul anului și are parte de cea mai bună sonorizare din 2001. Cu toate acestea, pe departe cea mai importantă realizare a celor de la Ion Storm a fost crearea unui storyline ce vă va impresiona mai mult decât orice altceva.

Cel mai bun joc în multiplayer

Counter-Strike

Să dăm CS-ului cei ai CS-ului. Chiar dacă este hulit de unii din cauza super-popularității sale, trebuie să recunoaștem că poziția pe care o ocupă Counter-Strike este cea de lider incontestabil al jocului în multiplayer, nici un alt joc nereușind să ofere o experiență similară.





Comunități virtuale

Chatroom-ul de această lună va fi ceva mai scurt decât v-am obișnuit până acum (articolul IL-2 Sturmovik a mai cerut, și pe bună dreptate, o pagină în plus).

Tema pentru data viitoare se referă la comunitățile virtuale și la experiențele voastre legate de ele. Știm cu toții ce este irc-ul, am vizitat cu toții cel puțin o dată un forum de discuții... așa că vreau să aud părerile (și experiențele) voastre în legătură cu evoluția acestor noi căi de comunicare. Aștept părerile voastre pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacției...

Raptor Claw

Salutare,

Am 21 de ani și sunt din Oradea!

Tema pe luna asta e foarte interesantă. Am să cumpăr revista pe februarie doar să văd ce v-au întrebat cititorii și ce-ați răspuns voi. Până una alta am și eu vreo două întrebări adresate tuturor redactorilor de la LEVEL. Vedeți voi care vă faceți timp să îmi răspundeți. Dacă nu Mitza, atunci Mike. Dacă nu Mike, atunci Sebah etc.

Prima ar suna cam așa: Crezi că vreodată ai să încetezi să mai joci joace pe calculator? Crezi că vreodată ai să încetezi să mai fii gamer? Te vezi la 35-40 de ani cu o mână legănându-ți copilul și cu alta frăguind la Quake X?

A doua: Cum reacționează cei din jur când le spui că lucrezi la LEVEL? Nu îți spun că îți pierzi timpul sau că ai putea face ceva folositor și serios (medicina etc.)?

Cred că cele două întrebări s-ar putea rezuma la una singură: Crezi că gaming-ul este un hobby (pt. voi o „meserie”) ce poate fi practicat și de persoane ce nu fac parte din categoria „puștani de 16-17 ani”?

Vă întreb aceste lucruri pentru că multe persoane din anturajul meu (adulți, bineînțeles) consideră gamingul o pierdere de vreme și nu de multe ori am auzit „durerosul”: grow up!

Multumesc!

Avantajul jocurilor și al industriei entertainmentului în general constă în faptul că este vorba de o lume în continuă schimbare. Și ceea ce mă face să cred că nu voi înceta niciodată să fiu gamer este nivelul extrem de scăzut de rutină ce intervine atunci când e vorba de jocuri. Pentru că atât timp cât vor apărea jocuri noi și idei noi, nu va interveni plictiseala și nu o să am de ce să îmi schimb atitudinea față de jocuri.

În legătură cu reacția celor din jur... faptul că lucrez în acest domeniu nu deranjează pe nimeni și asta dintr-un singur motiv. Atât timp cât faci un lucru plăcut și ești plătit pentru asta, nimeni nu o să te privească altcumva decât ca pe un norocos. Și să știi că nu numai „puștani de 16-17 ani” sunt pasionați de jocuri. Îți pot da exemple de oameni de toate vârstele și din toate mediile sociale care au același hobby. Și nimeni nu îl consideră o pierdere de vreme (altfel nu și-ar mai „pierde vremea” cu așa ceva, nu?). Așa că atât timp cât ție îți place, nu ar trebui să conteze părerile celorlalți.

Alin Toader

Sal!

Nu v-am scris niciodată din diferite motive pe care nu are rost să le mai spun. Să vă pun câteva întrebări:

1.[pentru mitza] Îți este greu să alegi scrisorile sau mail-urile care să fie publicate în revistă, având în vedere că sunt atât de multe? (bănuiesc că sunt multe).

2.[idem] Cum te simți atunci când ești criticat de unii cititori ai revistei?

3.[la fel] lei în considerare sfaturile primite? (de ex: fii mai altfel, schimbă-ți stilul de a răspunde la scrisori etc.)

4.[for all] Faceți cu plăcere această muncă? Sper că nu v-am plictisit, dar eram și eu un pic (sau mai mult) curios. Sper că o să fie publicat ce-am scris pentru a afla răspunsurile. See you later!!!

1. În principiu, nu... de obicei, o scrisoare care „merită” iese în evidență imediat. Trebuie însă citite

toate scrisorile de la un cap la altul și asta ia ceva timp și răbdare.

2. Critica este întotdeauna binevenită și sunt sigur că și colegii mei sunt de aceeași părere.

3. Sfaturile se iau întotdeauna în considerare. Însă doar unele se pun în aplicare, depinde de cât de bun și realizabil este sfatul respectiv. În ceea ce privește schimbarea stilului, chit că e vorba de stilul de a răspunde la scrisori sau cel folosit în redactarea articolelor, nu cred că se pune problema. Stilul fiecăruia e ceea ce îl definește (după părerea mea) ca redactor...

4. Da, altfel nu am mai fi aici.

N3cr0

[...] Cel mai tare m-a deranjat faptul că Civilization III a primit o notă exagerat de mare. Veți spune că remarca mea nu e fondată și nu are sens.

Ok. Hai să vedem puțin cum stau lucrurile. Sunt cu LEVEL-ul din ian. 2002 în față și după câte văd eu aici AvP 2 primește pentru grafică nota 18/20, iar pentru sunet 12/15, pe când Civ III primește pentru sunet 15/15 (!) și pentru grafică 20/20!!! I mean how is this possible?!? Nu știu ce se petrece mai nou pe la voi, dar pe când jocurile 3D cu o grafică impresionantă, cu o mulțime de efecte speciale primesc note de la 18/20 în jos, jocurile 2D au note de genul 19/20, 20/20. Nu vă supărați dar așa ceva este inadmisibil, mai ales la o revistă cu pretenții cum e a dumneavoastră. E de-a dreptul trist să dați așa note pe niște sprite-uri.

Așa și eu mă apuc să fac jocuri: trag o poză pe care o fac să își schimbe puțin poziția, repet această operație de câteva ori (personajele), fac o hartă, la fel, o poză, și zic că grafica jocului e gata! Yes! Uite așa s-a întâmplat și cu jocul Stronghold din același număr (19/20 la grafică) și cu Desperados, într-un număr mai vechi. E de-a dreptul trist. Eu cred că în cazul Civul s-a întâmplat cam așa: d-lui Ghinea i-a plăcut așa de mult această „capodoperă”, încât a „declarat” dânsul, citez, „Civilization III este cel mai bun joc de strategie conceput vreodată pe calculator.” În acest caz cum putea „cel mai bun joc de strategie” să aibă calificativ mai „normal”, așa că dl. Ghinea a umflat nota finală cu nota la grafică, sunet și ce m-a făcut să râd de-a dreptul este nota 19/20 la storyline!!! Unui joc care „trag aer în piept, mă controlez emoțional (etc) și zic” NU ARE AȘA CEVA NUMIT STORYLINE, iar explicația d-lui Ghinea „noul Civ are, în felul său, proporții epice” m-a făcut să râd în hohote. Nu vă supărați, dar asta este adevărul.

Care sunt criteriile după care apreciez grafica unui joc? Întrebarea aceasta a iscat multe discuții pe forumul LEVEL în cadrul unui topic privind articolul lui Marius de Civilization III. Având în vedere că sau pus cam aceleași întrebări pe care

le ridici tu, nu îmi rămâne decât să selectez cele mai importante pasaje din răspunsul dat de Marius:

„[...] Despre grafică nu am vorbit pentru că nu este necesar. Screen-shoturile arată că nu este vorba despre nimic deosebit în acest domeniu. Practic, în cazul unui joc precum Civ, se aplică criteriul de frumusețe valabil pentru bărbați - trebuie să nu fie mai urâți decât dracul. Deci, pe scurt, chiar nu mi s-a părut că merită să scot vreun cuvânt despre grafică.

Vei spune, cum ai și spus, că alte jocuri au o grafică de-a dreptul pur și simplu, cu mult mai bună decât a Civului. Atunci, de unde nota maximă la grafica Civului?

Răspunsul este evident. Grafica nu este un element disparat, iar estetica nu primează în evaluarea graficii unui joc precum Civul. Aprecierea graficii depinde enorm de caracterul, de tipul, de genul jocului, și chiar de tipul de om care consumă genul respectiv. Mai pe scurt, într-un joc precum Civ, grafica trebuie să fie înaintea de toate funcțională, să slujească într-o cât mai mare măsură gameplay-ului. Ceea ce se și întâmplă în cazul Civ III, nota de la grafică părăndu-mi-se în acest caz particular ca fiind mai degrabă un apendice al notei de la gameplay, decât o notă de sine stătătoare.

Ți-aș atras atenția asupra faptului că sunt destule cazurile în care îmbunătățirile aduse graficii în versiuni mai noi ale unor jocuri de strategie au nemulțumit pe fanii acestora, cazul PG3 fiind cel mai cunoscut.

Chiar eu, ca fan absolut înrăit de Civ-uri, am răsuflat ușurat văzând simplitatea graficii, care servește perfect acestui tip de joc. Deci, am dat nota maximă pentru o grafică simplă și bine gândită, plăcută, inspirat subsumată scopurilor jocului!

[...]

Până la urmă, trebuie să înțelegi că notele parțiale pe care le-am dat Civ III-ului sunt componente ale unui întreg, ce trebuie înțelese și judecate ca atare, nu separat, ci în funcție de joc, de tipul acestuia. Nu poți compara mere cu pere, iar faptul că o grafică este mai veche ca manieră cu câțiva ani este absolut irelevant pentru un Civ. Ar fi de neiertat pentru AvP 2, eventual, sau NOLF. [...]

Lucy aka Rinoa

Întrebarea pe care am ales-o cu greu și pe care o pun tuturor redactorilor (nu vă speriați) a luat naștere dintr-o afirmație a surorii mele (încerc s-o reproduc): „Să știi că meseria ăstora de la revistă este foarte ușoară; să stai toată ziua face to face cu calculatorul și să te joci... păi e floare la ureche, nu altceva!” Ei, ce ziceți băieți? E sau nu e grea această meserie? Abia aștept să-mi răspundeți. Știu că o să vă amuzați copios dar ce vreți, curiozitatea te omoară...

Următoarele două întrebări se adresează numai lui Mitza: ce părere ai despre persoanele de sex opus care au cunoștințe în domeniul calculatorului și care adoră jocurile pe calculator? Și ce (sau pe cine) reprezintă desenul ce își are locul pe prima pagină de Chatroom (acel robotel cam „ruginit”)? Este o creație de-a ta?

„Floare la ureche”... nu o să intru în detalii dar, crede-mă, nu poți să știi cum e până nu încerci pe pielea ta. Sunt o mulțime de detalii, probleme și bucurii mici și mari de care nu îți dai seama decât în momentul în care faci așa ceva. Dar e plăcut, recunosc...

„Gamerițele” au constituit un subiect extrem de disputat atât în Chatroom cât și pe forumul LEVEL. Concluziile le-am mai tras o dată, în aceeași rubrică, așa că nu cred că mai e cazul să le repet...

Cât despre „robotelul ruginit”, el este creația unui foarte talentat amic de-al nostru și a fost ales să reprezinte Chatroom-ul pentru că... mi-a plăcut.

Urmează o scrisoare 100% VERIDICĂ pe care am primit-o pe e-mail și, trebuie să recunosc, a făcut de liciu întregii redacții. Ar merita pe deplin titlul de Scrisoarea Lunii dacă s-ar mai acorda asemenea „distingții”. Numele persoanei și al firmei au fost cenzurate din motive de păstrare a anonimatului. În rest, no comment, citiți doar:

Stimată redacție,

Sunt dr. [CENZURAT], pasionat de natură și medicină alternativă bazată pe „miracolele” acestora și conduc firmă [CENZURAT] din București.

Always looking ahead!



High speed data storage..



High capacity Digital Memory Cards...



Authorized Distributors:

Despec
SUPPLIES

DESPEC ROMANIA Tel.: 01 3141221

M.G.T.
TRADE

MGT TRADE

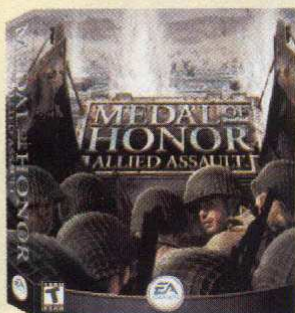
Tel.: 01 2328894

Verbatim

www.verbatim-europe.com

Tombola

LEVEL și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un FPS excelent:
Medal of Honor - Allied Assault.

Care este denumirea uneia din cele mai bine realizate hărți din Medal of Honor - Allied Assault?

1

a) Omaha Beach b) Utah c) Juno

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa
Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4,
2200 Brașov.

3/02

1

Nume, Prenume:

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Loc.

Cod

Județ

Telefon:

E-mail:

Tombola

LEVEL și

MONOSIT CONIMPEX

Crusader

Continuăm concursul organizat în colaborare
cu Monosit Conimpex. Premiul este un joc
Crusader.

Care este numele personajului principal din Soul Reaver 2?

1

a) Kain b) Moebius c) Raziel

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și

MONOSIT CONIMPEX

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa
Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4,
2200 Brașov.

3/02

1

Nume, Prenume:

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Loc.

Cod

Județ

Telefon:

E-mail:



Tombola

LEVEL și

Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri
„Monster, Inc. Scare Island”.

Personajul principal din Onimusha Warlords poartă
numele de:

1

a) Samanosuke b) Kaede c) Nobunaga

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată,
decupați talonul și expediați-l pe
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4
2200 Brașov.

1

3/2002

Nume, Prenume:

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Loc.

Cod

Județ

Telefon:

E-mail:

Produsele firmei sunt în mare parte concepție personală și au fost premiate cu aproape 40 de medalii în străinătate.

Pornind de la un articol dintr-o revistă, articol prezentat mie și susținut de un inginer, care acum lucrează în cadrul firmei, am creat un remediu, în premieră, care este dedicat celor ce sunt sacrificați sau se autosacrifică pe altarul zeului Computer. Tot ce conține este 100% natural, din plante! Nu este medicament!

Produsul întreține vederea, combate durerile din membre și coloana vertebrală, combate stress-ul și combate diminuarea funcției sexuale datorată ... dragostei excesive de computer.

Și aceasta nu este tot. Produsul poate fi livrat împreună cu spray nazal pentru spălarea și umectarea mucoasei nazale pline de praful depus electrostatic. De asemenea, va fi însoțit de un minielectrostimulator de încorporat în PC sau extern acestuia, toate acestea fiind descrise pe CD-ul atașat setului și care va conține și software-ul pentru electrostimulare (electrostimulatorul ar putea deveni un dispozitiv de self-treatment al întregii familii!).

Sper ca produsul să capteze atenția dvs. și avem în vedere și distribuirea acestuia odată cu unele dispozitive ale computerului (monitoare, mouse-uri, joystick-uri etc).

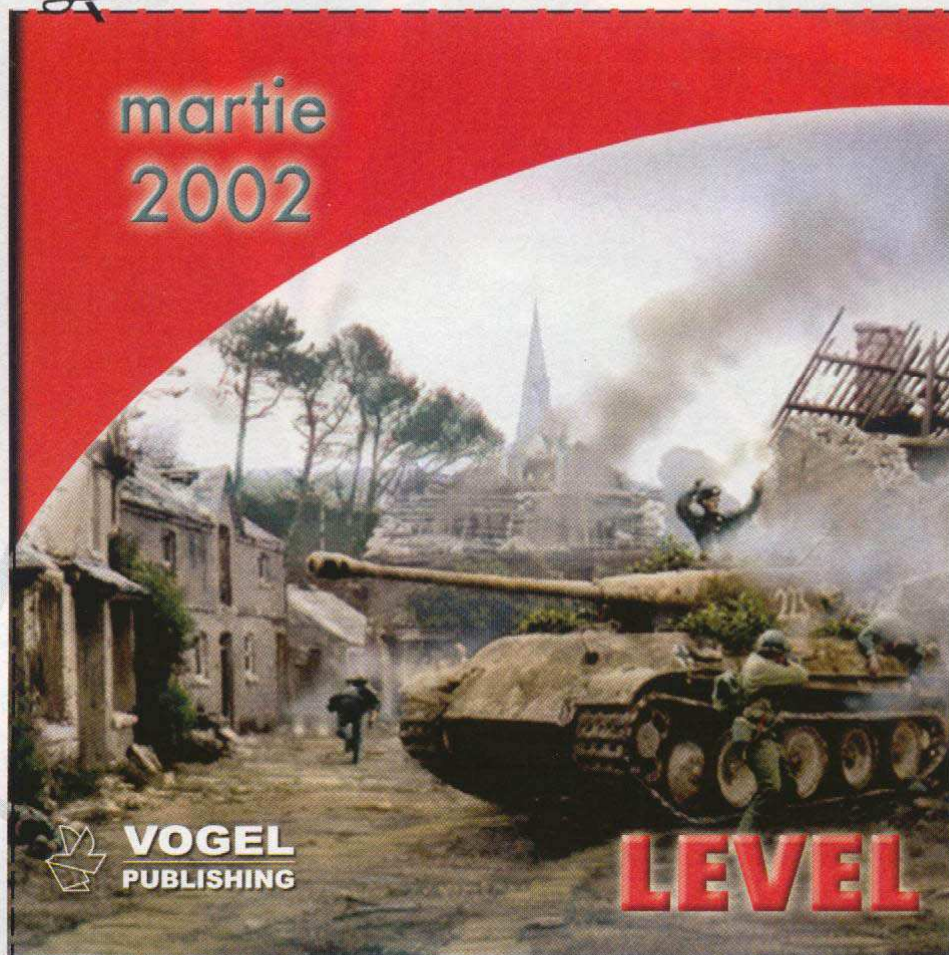
Remediul produs de [CENZURAT] se numește

PC OPERATOR

„pentru o relație protejată... cu computerul tău”.

Ne-au mai scris: Mihai Keller din Cluj, D.T. Tezeu din București, Dumitrașcu Ștefan din București, Ivancea Costin din Călărași, Radu

Mihai din Pitești, Oprea Sorin-Mihai din Dâmbovița, Crăciunescu Andrei din Teleorman, Robescu Florian din Dolj, Lazlo Varga din Brașov, Andrei Ciobanu, Neatu Dragoș, Vlad din Brașov, Bartis Alex, Radu Hartan, big fun Smokie, CounterStrike_Ro, Leo, Volo din Prahova, Andrei din Brașov, Igor din Iorga, Hoplyte, Wolfman, Muerre Hackeru', Alexandru Sabin, Stormm Slash, Goe, Striker din Rm. Vâlcea, Andrei Gornoviceanu, Mihai Dorhan, Executor din Oradea, Dynamix, Andrei Florian, Ricky, Doom Hammer.



INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Flamingo Computers	C4
Monosit	9
Videoton	45
RDS	11
Verbatim	79

LEVEL

Editura: Vogel Publishing SRL
Str. N.D. Cocca Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158, 093-570511
094-754983, Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)

Redactor șef:

Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)

Secretar de redacție:

Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjunct:

Mihai Sfrijan (Mițza)
(mitza@level.ro)

Redactori:

Claudiu Levente (Claude)
(claudio@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)

Redactor hardware:

Bogdan Amititloae
(bogdans@level.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:

Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:

Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Florin Crișan
(florin_crisan@chip.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

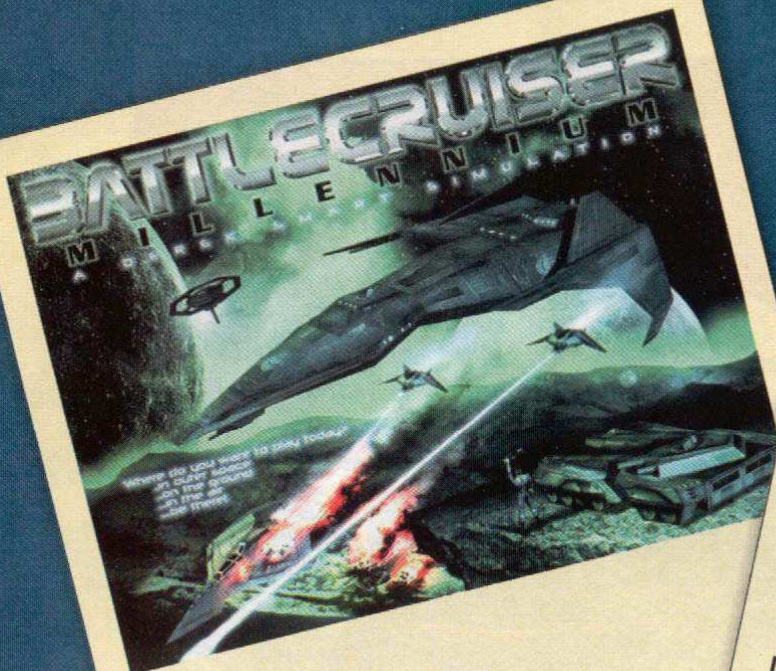
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

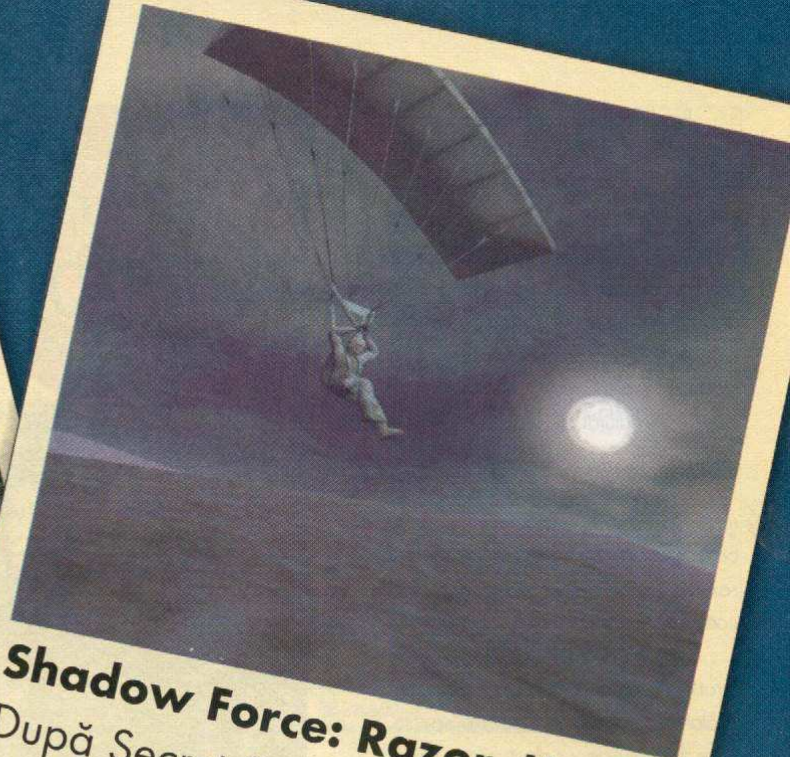
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



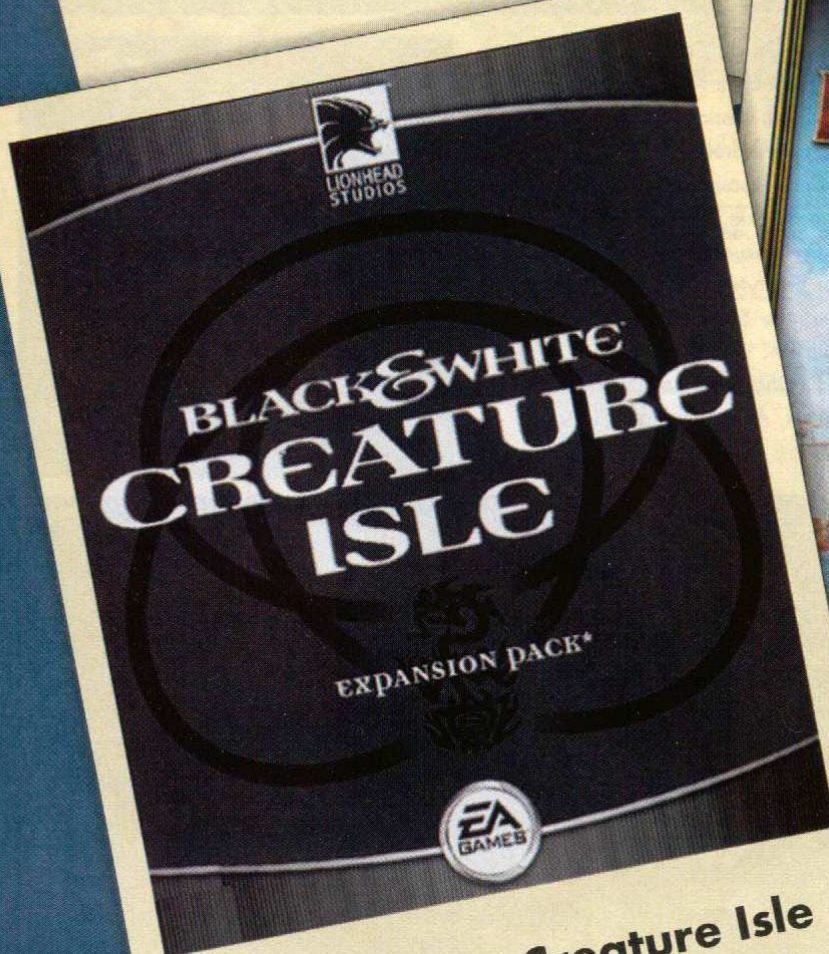
Battlecruiser Millenium

Derek Smart nu mai
face jocuri gratuite



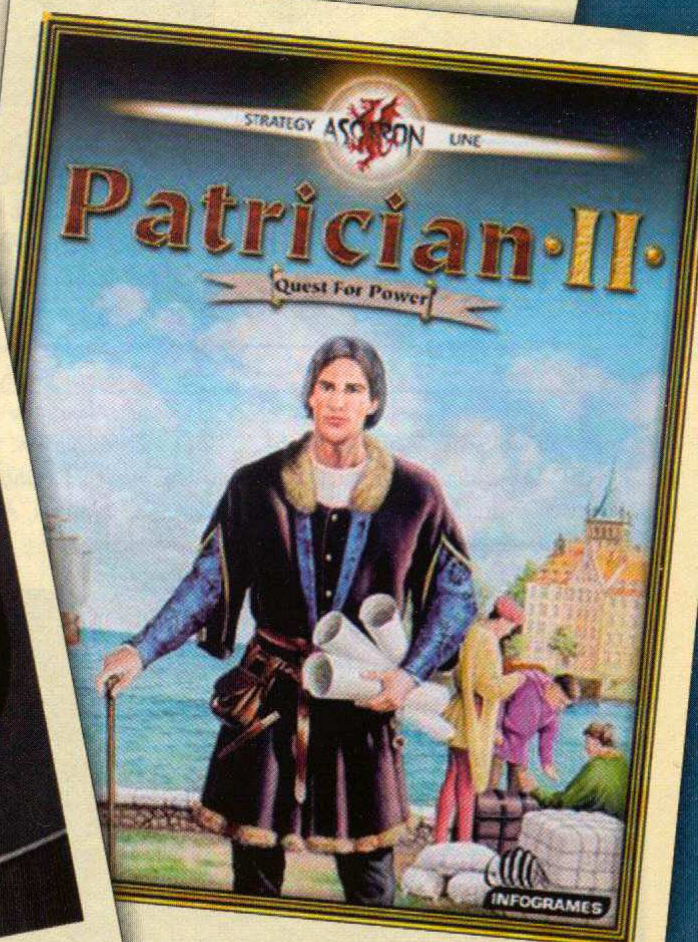
Shadow Force: Razor Unit

După Secret Service, Fun Labs
ne oferă cel de-al doilea FPS
românesc



Black & White – Creature Isle

Același Peter Molyneux, cu un
expansion de Black & White



Patrician II

Liga Hanseatică se
dezvăluie



Computer & Communications

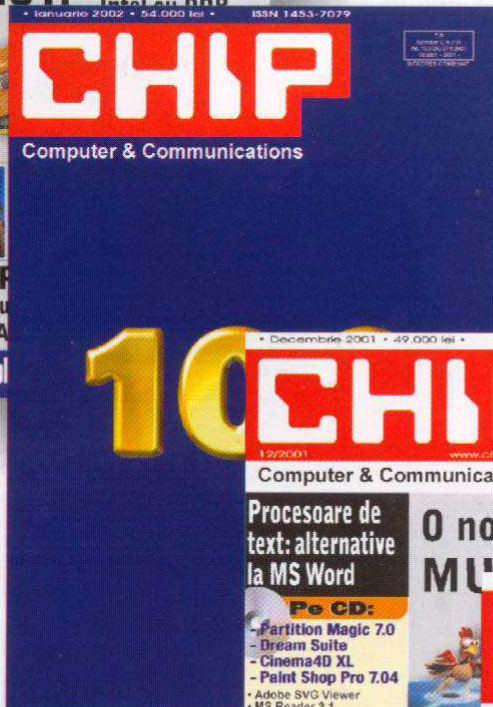
profesionalism

experiență

10

dinamism

obiectivitate



Internet pe un cip + telefon mobil + PDA

FLAMINGO COMPUTERS

byte the future

Sistemul Performanței

Atlas



Servere
dedicate
unei rețele
de tip corporate.



CONECTA
Conectează-te
acum!



GENIUS
Primii pași în
Universul
Virtual!



Asistent
Fii preocupat
să găsești
soluții!
Noi îți oferim
suportul!



Maestro
Puterea creației
la absolut!

București, Cal. 13 Septembrie 102, Tel.: 0800-22.55.72; B-dul I.C. Brătianu nr. 39, Tel 01-31.00.422, unirii@flamingo.ro, Șt. Burileanu 14-16, Tel 01-232.68.00, aviatiei@flamingo.ro; Cal. Dorobanților 132, Tel 01-231.04.31, dorobanti@flamingo.ro; Cal. Vitan 55-59, București Mall, etajul 1, Tel 01-327.56.26, mall@flamingo.ro, Marriott, Cal. 13 Septembrie 90, Tel.: 0800-22.55.72, Sos. Ștefan cel Mare 240, Tel: 01-211.10.05, obor@flamingo.ro; Sos. Panduri 29-31, Tel 01-411.65.00, panduri@flamingo.ro; B-dul Știrbei Vodă 97-99, Tel 01-637.75.87, stirbei@flamingo.ro; B-dul N. Titulescu 121, Tel 222.50.41, titulescu@flamingo.ro; Calea Victoriei 103-105, Tel 01-659.74.55, victoriei@flamingo.ro; World Trade Center, B-dul Expoziției 2, parter, Tel: 01-224.26.04, wtc@flamingo.ro; P-ța C.A. Rosetti, Str. Hristo Botev nr. 3, Tel: 01-310.08.29, rosetti@flamingo.ro, Cluj-Napoca, Aurel Vlaicu 1-3, Tel 064-445.702, cluj@flamingo.ro; Craiova, Cal. București 21C, Tel 051-417.426, craiova@flamingo.ro; Deva, B-dul Decebal, Bloc E, parter, Tel 054-233.041, deva@flamingo.ro; Giurgiu, Cal. București nr. 134, bl.11-2S, Tel 046-230.063, giurgiu@flamingo.ro, Iași, Iulius Mall, et. 2, B-dul T. Vladimirescu 2, Tel: 032-278.089,iasi@flamingo.ro; Oradea, Str. Louis Pasteur nr.3, Tel: 059-470.134, oradea@flamingo.ro Sibiu Nicolae Teclu nr. 1, Tel 069-230.058, sibiu@flamingo.ro; Timișoara, C. Brediceanu 1, Tel: 056-292.755, Str. L. Blaga nr.7, Tel: 056/431.182, timisoara@flamingo.ro; Râmnicu Vâlcea, Cal. lui Traian 123, Tel 050-737.866, valcea@flamingo.ro

Flamingo Computers te provoacă la o nouă tombolă.
Cumpără de minim un milion până pe 28 aprilie și poți câștiga premii foarte atractive.
Detalii în orice magazin Flamingo și www.flamingo.ro. Extragerea va avea loc pe 28 aprilie, la Flamingo Computer Show (21-28 aprilie).

www.eFlamingo.ro, un mod simplu, comod și avantajos de a cumpăra
Telefonul gratuit: 0800-CALL-PC

Vă așteptăm la CeBIT 2002 / Hall 25, Stand No. A55 / Hanovra 13-20 Martie 2002